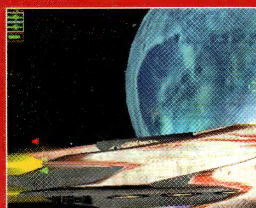
03/2001 ● Därför ska du ha anti-aliasing ● Bygg en egen PC: Del 2 ● Manager-spel förr, nu och i framtid

+SVENSKA

PC Games

incite

Ny demo: 135 MB DIABLO 2


Battle Isle: Darkspace

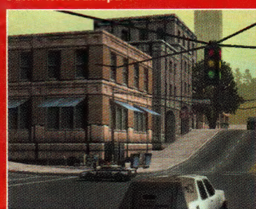

Europa

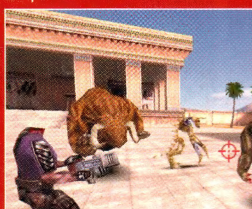

Anno 1503

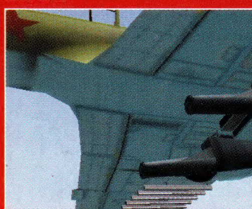

Yager

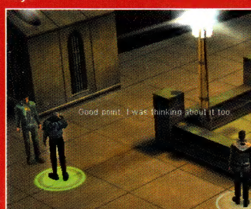

Star Trek: Away Team


Neverwinter Nights

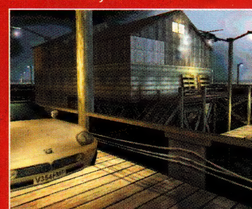

Loose Cannon


Serious Sam


IL-2 Sturmovik


Two Worlds


Monopoly Tycoon

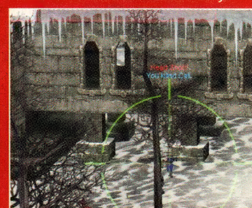

James Bond: The World Is Not Enough

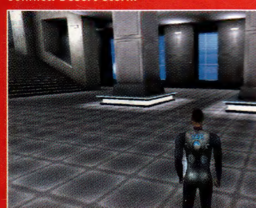
DE 130 STÖRSTA SPELEN 2001

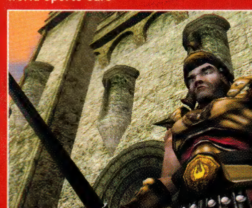
Unreal 2 ● Black & White ● Commandos 2 **OCH 127 ANDRA!**

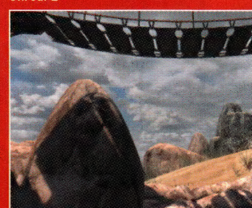

Conflict: Desert Storm

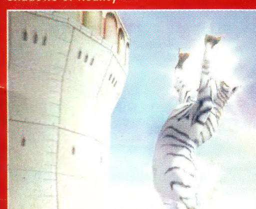

World Sports Cars


Unreal 2

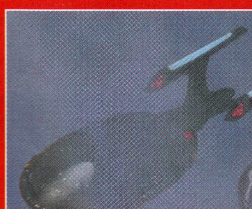

Shadows of Reality

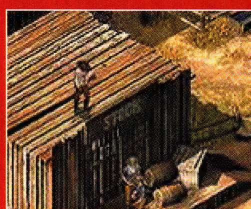

The Elder Scrolls 3: Morrowind

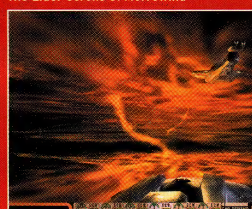

Myst 3: Exile


Black & White

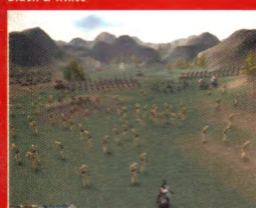

Warcraft 3

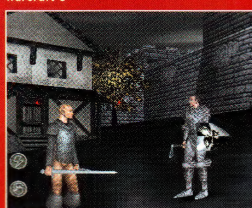

Star Trek: Bridge Commander


Desperados

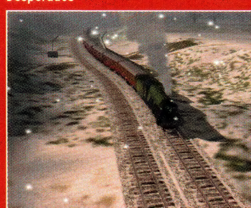

Star Trek DS9: Dominion Wars

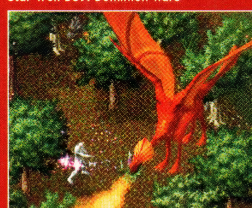

Anachronox

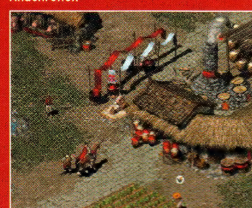

Warrior Kings


Shadowbane


Duke Nukem Forever


Microsoft Train Simulator


Ultima Online: Third Dawn


Three Kingdoms

23 RECENSIONER

GIANTS ● Mech Warrior 4 ● Battle of Britain ● **DEEP SPACE 9: THE FALLEN** ● Tiger Woods PGA Tour 2001 ● Timeline ● Worms World Party ● **THEME PARK INC** ● Kingdom Under Fire ● The Mummy ● **ORIGINAL WAR** ● Sno-Cross Extreme ● Mercedes-Benz Truck Racing ● The Grinch ● **GROUND CONTROL: DARK CONSPIRACY** ● Virtual Pool 3 ● LEGO Stunt Racer ● LEGO Alpha Team ● **TYPING OF THE DEAD** ● The Outforce ● Time Machine ● **HOGS OF WAR** ● Pizza Connection 2

kr 59:50
7 388097 705958 03
TIDSAM 0977-

● Tips & tricks: Hitman Del 2 ● Test av Matrox G450, Voodoo 4 & GeForce2 ● Test: Ferrari-ratt

■ Redaktören har ordet

därför ligger vår betygsnivå där den gör



Genomsnittet av våra betyg ligger väsentligt över fem. *Om man har en skala från 0 till 10 bör genomsnittet väl ligga omkring fem*, har flera läsare påpekat, men så fungerar det inte alls.

Om vi hade recenserat ALLA datorspel, och allt som luktar datorspel i Sverige, kan jag garantera att vi skulle ha fler treor, fyror och femmor.

Våra recensenter ombeds att värdera varje spel på en skala från 0-10. Vi på redaktionen har diskuterat om vi borde försöka hålla ned genomsnittet, men det är ju meningslöst att sänka betyget åtta till betyget sex - bara för att hålla ned genomsnittet. Det skulle också vara fel att blanda sig i den enskilde recensentens bedömning, då det är just en personlig recension som kan ge en idé om hur bra ett spel är.

När en recensent ger ett spel en 8 är det på grund av hög kvalitet och att han eller hon har haft en upplevelse som kan rekommenderas till andra. Mer än så är det inte.

Antalet nya datorspel är så löjligt högt att ingen har överblick och ingen kan hinna spela dem alla. Det kommer ut över 500 spel om året i Sverige, bara för PC:n, så vi väljer medvetet ut de mest intressanta och väsentliga spelen och recenserar dem. Det är med andra ord de bästa spelen som når våra spalter och därför ligger det samlade genomsnittet över 5.

Michael Broström, redaktör
incite PC Games



nyheter

kommer snart

special

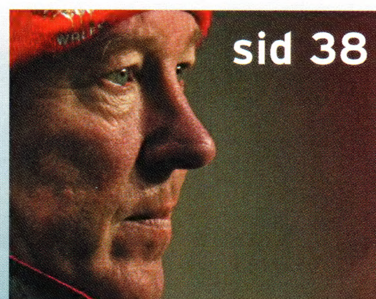
recensioner





VAD KAN 3D-TEKNOLOGIN? Läs vår stora feature-artikel om det magiska begreppet "anti-aliasing".

MANAGER-SPEL Vi berättar football manager-spelens historia och avslöjar framtiden för den extremt populära nisch-genren.



innehåll



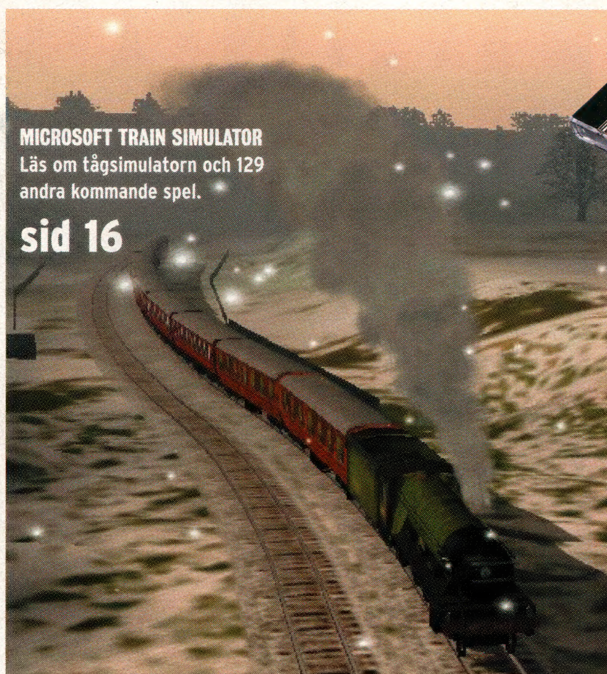
IANTS

e giganter på en öde ö, men det

nns bara plats för en av dem.

id 52





MICROSOFT TRAIN SIMULATOR
Läs om tågsimulatorn och 129 andra kommande spel.

sid 16

hardware

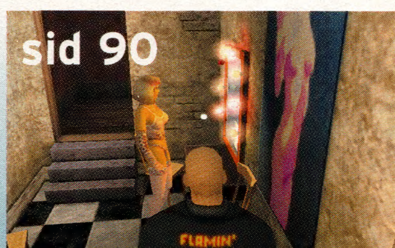
spelstrategi

brevlådan



sid 42

BYGG DIN EGEN PC - DEL 2 Förra månaden förklarade vi allt om de olika delarna – nu bygger vi PC:n.



sid 90

HITMAN Guiden till det coola actionspelet fortsätter med uppdrag 7-12.

demo CD



ÄNTLIGEN har det kommit ett demo på *Diablo 2*, så att du själv kan prova spelet som vi skrivit mycket om i incite PC Games under år 2000. Det är en riktigt klump på 135 MB.

demos

ALICE
COLIN McRAE RALLY 2
DIABLO 2
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000
FALLOUT TACTICS
GUNMAN
ONI
TIGER WOODS PGA TOUR 2001
TOMB RAIDER CHRONICLES
SUPERBALLS

videos

GIANTS
QUAKE 3: TEAM ARENA
BLACK & WHITE

PATCHAR:

HITMAN SERVICEPACK #1
DELTA FORCE: LW v. 1.00.25
UNREAL TOURNAMENT v. 436
COLIN McRAE RALLY 2 v. 1.05
RUNE MAP PACK

WALLPAPERS:

DIABLO 2 - BARBARIAN
TOMB RAIDER CHRONICLES
ONI

PROGRAM:

ALICE SCREENSAVER

DRIVRUTINER:

DIRECTX 8.0
NVIDIA DETONATOR 3
RIVA 128 PCI/AGP
GL SETUP v.1.00.117

RÄTTELSE:
Demot på *Sacrifice*, som vi hade med förra månaden, kunde tyvärr inte installeras från ett mindre antal skivor. Vi tar därför med demot igen nästa månad. Och nu fungerar det. Incite PC Games beklagar felet.

FALLOUT 2

HARDCORE ROLLSPEL

***Fallout 2* är en klassiker bland datorspelen. Det är ett rollspel som utspelas 80 år efter det första *Fallout* (som vi hade med som fullversion 2000). Fallouts universum ligger i framtiden där ett kärnvapenkrig nästan har utrotat mänskligheten. De få överlevande försöker att leva i ett kaos som präglas av muterade jätteinsekter, kriminella gäng, våld och krig.**

Det första *Fallout* utspelades i södra Kalifornien, medan *Fallout 2* utspelas i den norra delen av staten (man kan faktisk se det översta av kartan från det första spelet). Spelet är ett hardcore-rollspel som du inte bara kan buffla dig igenom. Det är ett av de mest djupa rollspelen som finns, med tanke på hur du får skapa din egen karaktär från grunden och tilldela denna personliga egenskaper som intelligens, styrka, snabbhet och motståndskraft. Sammansättningen av din karaktär är av största vikt, eftersom den bestämmer hur du senare kommer att uppleva spelet.

Har du genomfört spelet en gång kan du skapa en ny karaktär och försöka igen – du får då andra uppgifter, andra reaktioner från omvärlden och på det hela taget uppleva ett annorlunda spel. Det är rollspel när det är som bäst.

Fallout 2 består av 18 scener, över 100 uppgifter och en stor variation av personer och varelser.

Originalmanualen ligger på *Fallout 2*-CD:n. Läs den för att få en bättre kunskap om spelets universum.

incite PC Games

VARJE MÅNAD

FYLL I KUPONGEN SIST I TIDNINGEN OCH BLI PRENUMERANT

– så får du ett äkta fullversionsspel varje månad!

DENNA MÅNADS FULLVERSIONSSPEL:







THE ELDER Den gamla kvinnan introducerar dig till Fallouts universum i spelets introvideo.



SJUKA BARN Barn svälter och Jorden är tyngd av sjukdomar, våld och krig.



KRIMINELL MUTANT Under din resa stöter du bl a på mutantskurken Marcus.



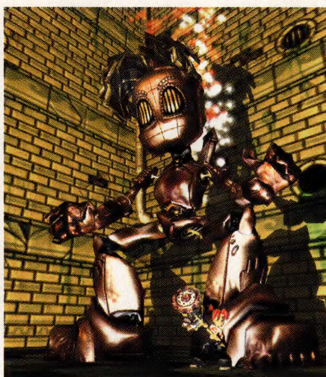
50-TALS RETROSTIL *Fallout 2* är en originell blandning mellan klassisk sci fi och rollspel.



X-Box







EN FÖRSTA TITT Det handlar fortfarande om mycket tidiga skärmbilder, men de första spelen för X-Box ser lovande ut.

Så har skynket så änligen lyfts! Efter många månaders gissanden har Microsoft avslöjat hur deras kommande konsol ska se ut.

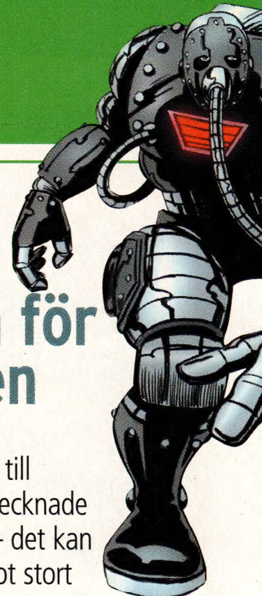
På den elektroniska CES-mässan presenterade Bill Gates himself den lilla svarta lådan som om ett års tid ska ta upp kampen med PlayStation2.

X-Boxen blir stor som en liten videobandspelare och bygger på en Intel-processor på 733 MHz, som enligt Microsoft ska få en processorkraft som är tre gånger så kraftig som i PlayStation 2. Den kommande konsolen ska dessutom få fyra game controller-portar för häftiga multiplayer-uppgörelser och som den första konsolen hittills också med en 8 GB hårddisk med plats för att spara även mycket stora mängder speldata.

Det står också klart att Microsoft inte, som är fallet med övriga konsoler, ska utrusta X-Boxen med en så kallad regional begränsning. Det betyder med andra ord att det kommer att bli möjligt att köra spel från både Japan, USA och Europa utan några större problem. Spelutvecklarna kommer dock fortfarande att själva kunna bygga in regionala begränsningar i sina spel.

Samtidigt avslöjade man de första bilderna från två kommande X-Box-titlar, *Oddworld: Munch's Oddysee* (en vidareutveckling av de populära Abe-spelen och *Malice*, ett actionspel som bygger på samma teknik som användes för att skapa de två datoranimerade Toy Story-filmerna.

Dessvärre kom det förra månaden också besked om att X-boxen inte, som förväntat, hinner komma ut på den europeiska marknaden under 2001. Det beror huvudsakligen på att konsolerna ska produceras i Ungern på en fabrik som ännu inte är färdigbyggd. Det förväntade utgivningsdatumet blir nu i stället runt påsk 2002.



Kämpa för friheten

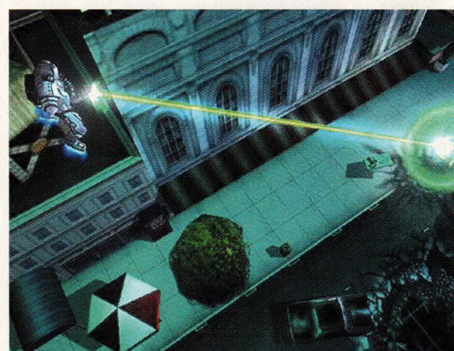
Ett rollspel fyllt till brädden med tecknade superhjältar — det kan kanske bli något stort

Vi har tidigare nämnt det kommande rollspelet *Freedom Force* från Irrational Games här på sidorna, men nu har det börjat dyka upp mer detaljer om spelet, där man kämpar sig genom 60-talet som superhjälte från de tecknade serierna.

Freedom Force kommer att sträcka sig över mer än 30 tredimensionella landskap (inklusive New Yorks innerstad), där man styr ett team på fyra superhjältar, var och en med sina speciella superkrafter och färdigheter.

Det blir möjligt att spela både med färdiga hjältar och att bygga upp helt egna hjältar som sedan får liv med hjälp av en ny och enligt uppgift totalt friktionsfri animationsteknik.

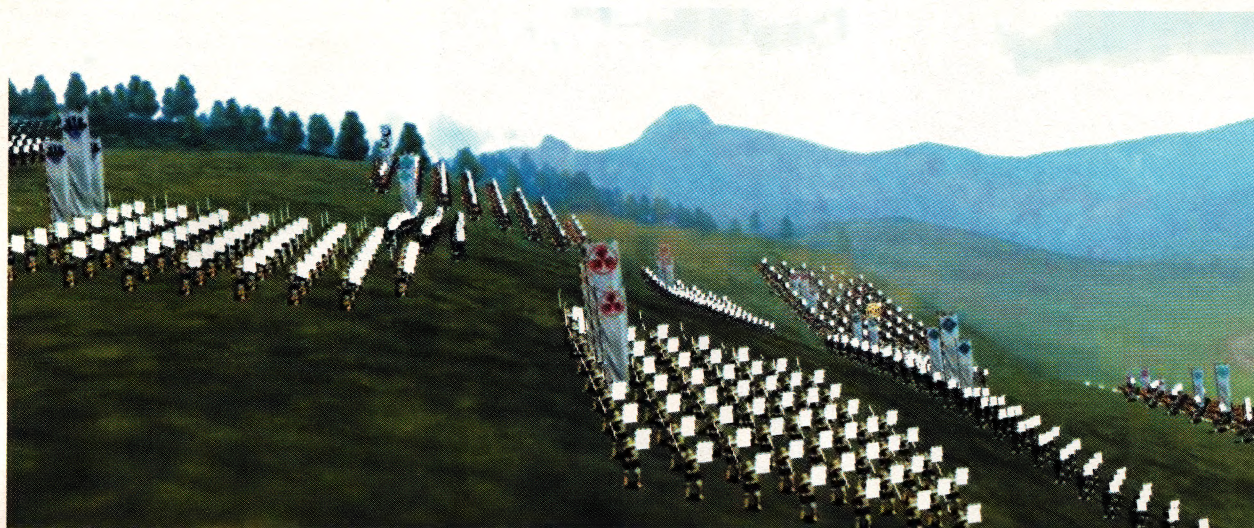
Utgivningsdatumet är fortfarande inte klart, men förväntas bli någon gång i höst.



SUPERSKOTT *Freedom Force* utspelas i enorma 3D-landskap och är fylld med avancerade grafiska ljuseffekter.

■ EVERQUEST-MORD

En del människor *är* bara sjuka i huvudet. I Florida har den 25-årige Tony Bragg dömts till 15 års fängelse för att ha slagit ihjäl sin lille son när den olycklige pojken råkade störa sin far när han spelade online-rollspelet *EverQuest*. Tony Bragg hade under flera år utvecklat ett enormt beroende av rollspelens verklighetsflykt, ett beroende som först kostade honom hans jobb och som sedan alltså blev fatalt för hans son.



KLART FÖR EN NY OMGÅNG CYBER-SUSHI Slagen blir ännu större än i det första *Shogun*, samtidigt som du får en rad nya slagfält att härja fram över.

ATTILA KOMMER!

Återupplev mongolernas krigståg i det storslagna tillägget till strategi-succén *Shogun: Total War*

Mongolerna i allmänhet och hunnerkungen Attila i synnerhet var kända och beryktade för sin krigskonst i det femte århundradet. Till våren kan du själv få kämpa antingen med eller emot de mordiska krigarna när Electronic Arts släpper tillägget *The Mongol Invasion*, till det populära strategispelet *Shogun*.

Tillägget kommer bl a att innehålla en rad historiska slag, förbättrad artificiell intelligens och sex nya stridsenheter, som mongoliskt kavalleri, koreanskt infanteri och inte minst specialtränade ninjas. Samtidigt lovar EA förbättrade multiplayer-möjligheter så att de storslagna slagen med flera tusen soldater på skärmen ska kunna upplevas online.

■ SPELGALNA KVINNOR

Även om det är männen som fyller stolarna på spelcaféerna, så är kvinnorna i majoritet när man ser på vem som spelar online på Nätet. Enligt en ny amerikansk undersökning utgör kvinnorna (som dock mest håller sig till kortspel och frågespel) 50,4 procent av alla online-spelare!

■ CYBERSNUTAR

Police Tactical Training är titeln på ett kommande spel från Sunstorm (som bl a gjort Deer Hunter-spelen), där alla som går och drömmer om en karriär som polis kan få gå igenom en rad träningsbanor för att se hur långt man kan nå. Det är ovisst när spelet kommer att släppas här hemma, men häng med på *www.sunstorm.net*

Motornostalgi

Tvåhjuliga klassiker i *Ducati World*

Om man är motorcykelintresserad får man något att se fram emot när *Ducati World* rullar ut på gatan någon gång under våren.

I det här racingspelet från EA kan man pröva sina krafter med över 40 olika Ducati-motorcyklar från 50-talet och till idag. Man kan välja mellan uppemot 20 olika spelformer, inklusive den så kallade Ducati Life Campaign, där man som förare får följa företagets utveckling genom fem årtionden.



VROOUM ***Ducati World*** **kommer att innehålla åtta olika banor och 40 motorcyklar.**

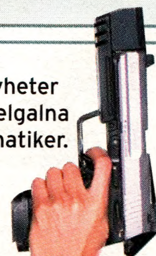


SUS AV VINGAR Det blir gott om drakar i alla former när *Black Skies* lyfter.

Heavy-kungen är på väg

Så har de första skärmbilderna från hårdrockaren Ozzy Osbournes kommande actionspel, *Black Skies*, dykt upp. I spelet, som ska komma i slutet av året, får man inta rollen som flygande drakryttare och kasta sig ut i en serie luftstrider i en äventyrsvärld med slott och fagra jungfrur. Musiken levereras naturligtvis av Ozzy himself.

TOMB RAIDER gånger tre





Goda nyheter för spelgalna filmfanatiker. Läckerbiten Angelina Jolie, som spelar Lara Croft i den kommande Tomb Raider-filmen, har skrivit på för ytterligare två filmer om den sexiga arkeologen. Lara kan nu hänga med i många år till.

SKYNDA ER Den första Tomb Raider-filmen får världspremiär i juni.

GRÖNT HJÄLTEMOD

Den lilla fredsälskande gröna särlingen **Shrek** är på väg till världens biografer och datorskärmar



HJÄLTEN Shrek är trots sitt blida utseende den som ska rädda äventyrsland från förstörelse.

Folket bakom den datoranimerade filmen *Antz*, DreamWorks, är på väg med ett nytt filmprojekt med titeln *Shrek*, som följs av ett datorspel med samma namn.

Filmen, som får premiär här hemma i oktober, handlar om den gröna eremiten Shrek, som bor i ett öde träsk tills friden störs av den onde Lord Farquaad. Han driver invånarna (inklusive de tre små grisarna och den stora stygga vargen) i äventyrsland från hus och hem, och det är nu upp till Shrek att återställa ordningen.

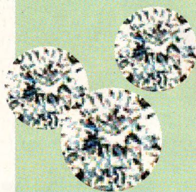
Datorspelet, som produceras av TDK Mediactive, förväntas att bli klart mot slutet av året. De närmare detaljerna är sparsamma, men det blir av allt att döma tal om ett action/adventure.

Snabbare, mindre, billigare

Nya maskiner, ny utrustning. Häng med i de senaste maskinvaruframstegen.

Diamantdatorer
Den tyske forskaren Matthias Shreck, från universitetet i Augsburg. har nyligen offentliggjort att man nu kan använda **diamanter** under framställningen av processorer i stället för det silikon som hittills har använts.

I praktiken betyder det bland annat att man i framtiden ska kunna bygga mycket mindre och inte minst snabbare processorer, då diamanterna kan klara mer värme och fler volt än det av människan skapade silikonet.



DYR LÖSNING Köp en PC i stället för en förlovningsring.

■ **Mini-joystick**
Spel för WAP-telefoner har blivit otroligt populära. Nu har företaget Varatouch utvecklat en minijoystick, den så kallade **MicroPoint**, särskilt framtagen för WAP-spel. Joysticken har ännu inte kommit hit, men kan ses på: *www.varatouch.com*



MINIMALT Mindre än så här blir det inte.

■ **MILITÄR TRÄNING**
Den amerikanska militärakademin West Point i New York har just fått 1 200 exemplar av action-simulationspelet *Delta Force: Land Warrior*, som har utvecklats särskilt för att kunna användas till grundträningen av arméns marktrupper. NovaLogic valdes för att den amerikanska armén under en längre tid haft stora framgångar med spelet *Delta Force 2* som en del av träningen.

Det nya spelet ska vara särskilt lämpligt då det gör det möjligt att simulera invecklade och realistiska uppdrag i stora utomhusmiljöer.

■ **KINGPIN 2-INSAMLING**
Som du kan se nedan så kan underskriftsinsamlingar vara effektiva när speluvecklare ska övertalas att sätta igång med nya projekt. Först var det *Sin 2* och nu har spelarna riktat sin uppmärksamhet mot att få cheferna hos Interplay att göra en fortsättning på ett av historiens mest våldsamma datorspel, *Kingpin*. Fans av våldsamma spelupplevelser kan skriva under på: *www.petitiononline.com/weplay/petition.html*

Total realism

Den amerikanska armén hjälper till i utvecklingen av datorspel



RENSA BYGGNADEN! *Real War* siktar på att bli det mest realistiska krigsstrategispelet hittills.

Det blir med realismen i högsätet som OCI i maj släpper sitt senaste realtidsstrategispel, *Real War*.

Spelet bygger på den amerikanska arméns träningssimulator (Joint Force Deployment) och inkluderar 40 olika 3D-animerade fordon i 2D-landskap.



Sin 2!

Underskriftsinsamlingen bar frukt

Som vi berättade i förra numret av *incite* hade fans av actionspelet *Sin* startat en underskriftsinsamling för att övertyga utvecklarna om att göra en tvåa.

Det fungerade! Enligt producenterna ho Ritual *har* man nu satt igång med spelet. Men man också har en rad andra projekt igång är de dock osäkert exakt när *Sin 2* är klart för utgivni

PC Games

Vi vill att du är helt nöjd



"Vi vill att du skall vara helt nöjd med din prenumeration.
Om någonting skulle krångla, vill vi att du genast talar om det för oss, så att vi kan rätta till det.
På denna sida kan du se hur du kommer i kontakt med oss."

Jens Henneberg
utgivare

Kundtjänst on-line: www.kundtjanst.nu

Här kan du enkelt och bekvämt själv ordna det mesta som gäller din prenumeration, t ex:

- Se status på din prenumeration
- Se saldot för din prenumeration
- Ändra adress
- Ändra betalningsperiod
- Få svar på de frågor som oftast ställs till kundtjänst
- Skicka e-mail till kundtjänst

Telefon till kundtjänst: 08-555 454 48

Måndag-torsdag 0900-1600 och fredag 0900-1530.

Brev till kundtjänst:

Incite PC Games, c/o Bonniers kundtjänst, 205 50 Malmö, fax: 08-555 454 50
Kom ihåg att alltid ange prenumerationsnumret.

Svar på de frågor som oftast ställs till kundtjänst

Var hittar jag mitt prenumerationsnummer?

Du hittar prenumerationsnumret framtill på inbetalningskortet ovanför din adress.

Varför har jag fått ett inbetalingskort med förfallodag redan inom ett par dagar?

Ibland kan du få din leverans senare än planerat. Det är därför förfallodatumet verkar felaktigt.

Varför står det fel belopp på inbetalningskortet?

Om du betalar efter sista betalningsdagen, hinner vi inte registrera betalningen, innan vi skickar ut kommande månads inbetalningskort. Beloppet finns därför med på inbetalningskortet igen, trots att du har betalt. Betala ändå, för saldot regleras på nästa inbetalningskort.

Jag har tecknat mig för en ny prenumeration, men jag har inte fått någon leverans. Varför?

Efter teckning av prenumeration kan det ta upp till en månad, innan du får din första leverans.

Jag har fått en tidning som är skadad. Vad gör jag?

Kontakta kundtjänst, som hjälper dig.

Jag har sagt upp min prenumeration men har fått ytterligare en tidning.

Din uppsägning måste vara oss tillhanda senast sista betalningsdagen. Om inte, så får du automatiskt nästa nummer med ett nytt inbetalningskort. Har du betalat prenumerationen i förväg, får du efter uppsägningen de nummer av tidningen som du redan har betalat för.

När får jag mitt introduktionserbjudande?

När vi har fått din betalning för erbjudandet, levererar vi detta inom 3-5 veckor.

Hur säger jag upp min prenumeration?

Du kan antingen utnyttja vår on-lineservice, skriva eller ringa till oss. Kom ihåg att uppsägningen måste vara oss tillhanda senast sista inbetalningsdagen (se datum på ditt inbetalningskort).

PÅ FLYKT FRÅN MAFFIAN

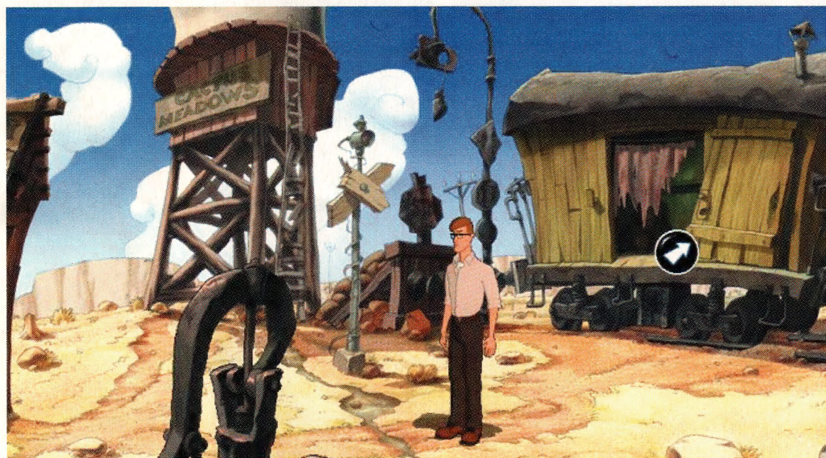
Runaway ska återuppliva de traditionella äventyrsspelen

Det är alltmer glest bland de renodlade äventyrsspelen, särskilt de som är något att ha. Det ska spanska Dinamic försöka att ändra på när de i början av nästa år ger ut det serieteckningsinspirerade *Runaway: A Road Adventure*.

I spelet får man rollen som den unge Brian, som vid en olycka dras in i ett blodigt äventyr där han måste fly hals över huvud med maffian hack i häl.

Grafiken blir en blandning av 3D-animerade karaktärer och färggranna tecknade 2D-landskap som är som tagna ur en tecknad film, och tar spelaren med på en resa genom en rad varierade landskap, från New Yorks pulserande storstad till en förfallen håla i Nevadas öken.

På vägen i det traditionella peka och klicka-äventyret möter man över 40 olika karaktärer, medan man försöker att ta reda på varför maffian är ute efter Brian, i en handling som binds samman med över 30 minuter av små filmsekvenser.



PÅ UTFLYKT I ÖKNEN *Runaway* liknar en tecknad film med välanimerade karaktärer och färggranna landskap.



NAZIKRIG på PC:n

Grom blandar flera kända spelgenrer

Under 2002 dyker den modige soldaten Grom upp som den enda som kan förhindra nazisternas plan på att få tag i ett medeltida massförstörelsevapen i spelet med samma namn, som enligt producenterna från CDV blir en blandning av strategi, action och rollspel i en realistisk och levande värld.

VEM VILL LEVA FÖR EVIGT?



Kaos råder i landet Khaldun, som härjas av en rad mystiska naturkatastrofer som har spridit det tidigare härskande folket, de odödliga Kohanerna, i alla väderstreck.

Så lyder bakgrundshistorien i strategispelet *Kohan: Immortal Sovereigns*, där man genom en rad slag ska försöka att återsamla Kohanerna och ge dem tronen tillbaka. Spelet, som kräver att man både håller uppe moralen bland sina soldater och har en god taktisk överblick, ska vara klart till våren.

FULA DJÄVLAR Det blir plats för upp till sju odödliga spelare i *Kohans* multiplayer-del.

■ FIASKO FÖR KAMPANJ MOT VÅLDSSPEL

I USA har det den senaste tiden varit ett regelrätt krig mot våldsamma datorspel. Det senaste exemplet var i småstaden Wilmette i Illinois, där de paranoida myndigheterna gick ut med ett erbjudande till bekymrade föräldrar om att lämna in sina telningars våldsspel mot mer "pedagogiskt korrekta" gåvor, som böcker och godis. Resultatet var dock inte imponerande: Under de 7 dagar före jul som projektet pågick lämnades inte ett enda spel in.

■ SKRÄCKFILM SOM SPEL

Den gamla skräckklassikern *The Thing*, av skräckmästaren John Carpenter, ska nu ligga till grund för ett datorspel som blandar avancerad artificiell intelligens och 3D-miljöer med ett blodigt gameplay. Spelet från Universal ska vara färdigt i början av 2002.

GALNA KO-SJUKAN

Psychotoxic blir ett skjutaspel av den mer alternativa typen

Det blir gott om totalt hjärndöd action i det kommande skjutaspelet *Psychotoxic: The 4th Horseman* från tyska CDV Software.

Trots att det ännu är ytterst ont om detaljer om spelet, som ska vara klart någon gång 2002, är det bestämt att spelet kommer att utspelas i en fräck och dyster framtidsvärld, befolkad med alternativa krigare i alla möjliga former. Håll ett öga på utvecklingen på: *www.cdv.de*



MIDDAGSBIFFEN SLÅR TILL *Psychotoxic* bjuder på vilda vapen och råmande krigare.

Fantasifull strategi

En bra blandning av äventyr och kreativa strategiska möjligheter, det är receptet för det lovande realtidsstrategispelet *Warrior Kings* från Sierra, som väntas vara färdigt någon gång i vår.

Spelet kommer att utspelas i en fantasivärld kallad Orbis, där goda och onda krafter kämpar om herraväldet. Grafiken blir ren 3D och spelarna får här till uppgift att föra sitt spirande kungarike till herravälde över en värld befolkad med stridsberedda riddare och blodtörstiga demoner.

Under spelets gång kan man sedan själv välja om man vill kämpa på det godas eller det ondas sida, antingen som ärofull riddare eller skrupellös skurk.



REDO VID KATAPULTEN Det ska bli möjligt att komma ända ned på slagfältet och följa striderna från första parkett.

Hot & Not

■ *Thief 3* helt officiellt på väg
Ryktena har surrat länge, men nu ska det alltså vara helt klart att det kommer en tredje utgåva i den lyckade Thief-serien. Häng med i utvecklingen på: *www.ionstorm.com*

■ Fler civilisationer
Strategispelsgurun Sid Meier har nu officiellt satt igång med arbetet på den tredje versionen av de populära Civilization-spelen. Dock lär *Civilization 3* inte bli färdigt förrän någon gång tidigast i slutet av året. Vi väntar med spänning.

■ Mer vikingakrig
Goda nyheter för alla fans av det våldsamma vikingaspelet *Rune*. Utvecklarna från Human Head har nu färdigställt ett tillägg som kan downloadas från företagets hemsida: *www.humanhead.com*

■ *X-Com: Alliance* försenas igen, igen
Skjutaspelsversionen av det populära strategispelet *X-Com* har återigen försenats, då en rad av nyckelpersonerna bakom projektet har hoppat av. *X-Com: Alliance* är nu utlovat till hösten 2001. Vi får väl se!

■ Falska Hugo-dockor konfiskerade
Den tyska gränspolisen har slagit klorna i en större laddning falska plyschversioner av det danska datorspeltrollet Hugo, illegalt producerade i Östeuropa. Allvarligt talat, falska Hugo-dockor? Den äkta varan är väl illa nog?

100° KOKHETT
SOMMAR-HETTA
VINTER-KYLA
-10° DJUP-FRYST

Fotbollsgud i datorspel

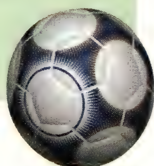
Luis Figo träder in på det virtuella gröngräset



Det har gått mode i att få fotbollens superstjärnor att delta i ens datorspel.

Det senaste exemplet är franska Infogrames, som i *UEFA Challenge*, som släpps någon gång i vår, har fått hjälp med utvecklingen av bland andra Europas bästa spelare, Luis Figo. Dessutom ska spelet innehålla världens bästa klubblag och fotorealistiskt återgivna arenor.

SKJUT!!! Realistisk grafik är nyckelordet i *UEFA Challenge*, och Figo liknar faktiskt sig själv.



METALLKRIGARE

Megarobotar kastas ut i ultravåldsamma futuristiska fighter i *One Must Fall*

Framtidens sportgrenar är våldsamma och högljudda. I alla fall om man ska tro spelutvecklarna från Diversions Entertainment, som står bakom fighting-spelet *One Must Fall: Battlegrounds*.

Här placeras man bakom spakarna på ett 30 meter högt metallmonster i en sportgren som helt enkelt går ut på att slå ut sina motståndare ur de tredimensionella arenorna i både single player och multiplayer (inklusive stora lagstrider). Spelet ska vara färdigt i slutet av året.



METALLMONSTER Stridsrobotarnas tjocka pansar slits hårt i *One Must Fall*.

Rollspelskrig på Nätet

Tack vare ett nätverk av servrar, som körs av spelarna själva och förbinds via portaler, ska *Neverwinter Nights* bli det första massiva online-rollspelet som inte kostar spelarna något

När *Neverwinter Nights* utkommer under hösten är det BioWares första försök med ett online-multiplayer-rollspel, som ska föra ut TSR:s dungeons & dragons från den isolerade offline-världen som har kännetecknat tidigare titlar, som *Baldur's Gate*.

Kombinationen av orden "Baldur's Gate" och "online gaming" lär var tillräckligt för att få BioWares fanskara att kasta sig fradgande över *Neverwinter Nights*, som ser ut att kunna revolutionera onlinespelvärlden.

Multiplayer-delen av *Neverwinter Nights* ska bestå av ett nätverk av servrar som körs av spelarna själva och förbinds via portaler som gör det möjligt att hoppa fram och tillbaka mellan olika servrar. Alla och envar ska kunna sätta upp en server med plats för maximalt 64 spelare på sin egen hemdator. Så om bara 15 personer gör det har man en online-värld i storlek med en av *Everquests* servrar. Det mest lovande är dock att till skillnad från *Everquest* och det kommande *Star Wars Galaxies* och liknande massively-multiplayer-online-roleplaying-spel (MMORPG's), ska *Neverwinter Nights* värld inte kosta en krona att besöka.

BioWare har dessutom låtit sig inspireras av Nihilistics *Vampire: The Masquerade*, där spelarna själva kunde agera dungeon master och styra stridens gång. Samma möjlighet ska intresserade historieberättare få i *Neverwinter Nights*.

Skulle man som dungeon master vara missnöjd med de spelvariationer som är tillgängliga från början i spelet ska det också finnas rikliga möjligheter för att själv skapa sina egna tillägg. BioWare har tänkt sig att lägga alla sina utvecklingsverktyg med i paketet när spelet skickas ut till butikerna.



OKEJ, VAD NU? Som det sig bör i riktiga rollspel blir *Neverwinter Nights* fyllt med mer eller mindre helcoola varelser.



STRIDERNA VÄNTAR *Alliance Games 2.0* bjuder på inte mindre än 26 nya banor till *Quake 3*.

Tuff konkurrent för TEAM ARENA

Alliance Games 2.0 ger nya gratis spelupplevelser till de skjutgalna ägarna av *Quake 3*

Det spelarskapade *Counter-Strike* har sedan länge bevisat att seriösa mod-utvecklare kan konkurrera med de professionella spelutvecklarna. Nu hoppas folket bakom Alliance-tillägget för *Quake 3*, att deras mod får folk att tänka sig för innan de köper id Softwares Team Arena-tillägg för *Quake 3*.

Alliance Games 2.0 satsar, liksom ids eget tillägg, på CTF och kan skryta med hela 26 nya banor, fyra nya vapen, överdådiga ljus- och ljudeffekter, enkla team-kommandon, sju nya skin-sets och en förbättrad HUD. Allt är dessutom gratis, bortsett från telefonkostnaden för att downloada de 126 MB som du hittar på: *www.dailyrush.dk/quake3*

Mer gratis UNREAL-härjande

Unreal Tournament-spelare kan för fjärde gången gotta sig åt att kunna hämta Epic-producerat extra innehåll till sitt favoritspel – utan att behöva betala en krona. Den senaste *Bonus Pack 4* innehåller två nya karaktärsmodeller (kallade Xan Mark II och WarBoss) och hela 12 nya banor (4 CTF, 4 deathmatch och 4 domination).

Man kan inte påstå att Epic gör det lättare för konkurrenterna hos id Software att kunna ta 249 kr för *Team Arena*, som redan i förväg lider av att folk efter hand har vant sig vid att få extra banor, vapen och speltyper gratis. Det nya bonuspaketet kan du bland annat downloada på sidan: *www.dailyrush.dk/files/modifications/447*

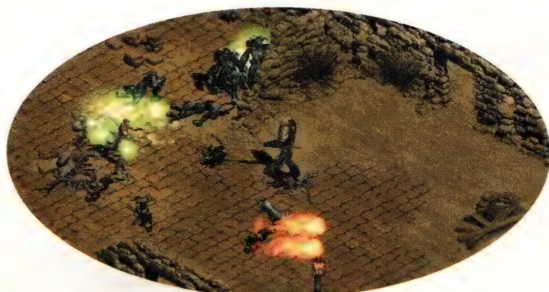


OBEHAGLIG TYP Det finns två nya glåmiga karaktärsmodeller med i *Bonus Pack 4* för *Unreal Tournament*.



Hackers på DJÄVULSJAKT

Diablo II-delen av Battle.net har förstörts av illasinnade hackers



I MINORITET Som om det inte är illa nog att bekämpa troll och demoner har nu även hackers blandat sig i leken.

Mellan jul och nyår hittade ondsinta hackers ett hål i Blizzards online-tjänst Battle.net, något som gjorde det möjligt för dem att först stjäla andra Diablo II-spelares högt älskade magiska objekt och vapen och sedan slå ihjäl dem i något som man utan att överdriva måste kalla för historiens första virtuella massmord. Det blev panik bland de berörda spelarna, men först i januari lyckades Blizzard ställa allt tillrätta igen och återuppliva samtliga spelare och ge dem deras utrustning tillbaka.

Händelsen skedde "lyckligtvis" vid en förhållandevis läglig tidpunkt, då Blizzard vid samma tid ändå hade planerat att nollställa alla spelare som inte spelade på hardcore-nivån för att signalera slutet på den första Diablo II-säsongen på Battle.net.

Blizzard har nu stängt samtliga kända hål i Battle.net och lovar att de ska vara ännu mer på sin vakt för hacker-angrepp i framtiden.



FRITT FRAM Enligt Blizzard ska man nu återigen med någorlunda trygghet kunna skicka ut sina krigare på online-upptäckter.



EXPLOSIVT Det är upplagt för riktigt spännande strider när *Hidden & Dangerous* äntligen tagit sig ut på Nätet.

Smygande krigare online

Hidden & Dangerous 2 kommer att fokusera på multiplayer-spel över Nätet

Nyligen offentliggjordes det att 40 procent av innehållet i det kommande action-spektaklet *Hidden & Dangerous 2* från Illusion Softworks ska vara fokuserat på multiplayer-spel. Spelet ska ha hela 10 olika speltyper, som t ex CTF och King of the Hill, och varje typ ska ha tre undervarianter.

Men förutom skiftet till att primärt fokusera på multiplayer ska Hidden & Dangerous-fans inte vara oroliga för större omvälvningar. Spelet ska fortfarande utspelas under andra världskriget och fokuserar fortfarande minst lika mycket på list som direkt strid, när det släpps mot slutet av året.

Högteknologisk 3. värld

Utvecklarna bakom det enorma rollspelsprojektet *3rd World* tror att framtidens titlar inom MMORPG-genren ska vara fullständigt rensade på artificiell intelligens i form av datorstyrda karaktärer (NPC:er) och monster. Det är den mänskliga faktorn som ska få genren att ta verklig fart, och det ska ske med den tredje generationen av spel, som *3rd World* blir en del av.



3rd World-folket klassificerar spel som *Everquest* och *Ultima Online* som första generationen, och spel som *Star Wars Galaxies* som andra generationen, och så alltså deras eget spel som tredje generationen. Det finns ännu ingen utgivare för *3rd World*, men du kan följa det ambitiösa projektet på *www.3rdworld.cc*

På Nätet

Vi presenterar här tre av månadens mest intressanta hemsidor.

Halo.Bungie.org
Bungie har med sina visioner om stora öppna slagfält, extremt detaljerade modeller och animeringar och löftet om att kombinera det bästa från first-med det bästa från third-person shooters, skapat ett enormt intresse för *Halo*. Vill du hänga med i utvecklingen dag för dag så ta en titt på den här sidan.

NWVault.IGN.com
Intresset för BioWares *Neverwinter Nights* har exploderat efter att företaget meddelade sina planer på att både skapa en MMORPG-liknande värld utan kostnad och ge berättarlystna dungeon masters möjligheten att själva styra handlingen. På *Neverwinter Vault* hittar du en minutiös genomgång av all den information som har sluppit ut om spelet.

www.DailyRush.dk/starcraft
Med utgivningen av den länge efterlängtade *Starcraft patch 1.08* har Starcraft-spelare bland vårt broderfolk i söder blivit riktigt exalterade. De har till och med etablerat ett danskt landslag som de har tänkt ska sätta Danmark på världskartan som *"en ledande Starcraft-nation."* På den här hemsidan kan du själv se vad de har för sig där nere.

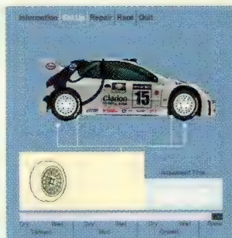
incite TOP 10

De 10 mest sålda PC-spelen den senaste månaden, baserat på försäljningsrapporter från återförsäljare i hela Sverige

1 ▲2 Colin McRae Rally 2

• Codemasters • Racing

Det är knappast någon överraskning att det Colin McRae Rally 2 tar sig direkt upp i toppen på vår försäljnings-lista. Ett spel som inte bara har ett känt namn, goda meriter från sin föregångare och en välsmord PR-maskin, utan även lyckas få det hittills första topp-betyget 10 (!) av de vanligtvis så svårflörtade recensenterna på incite PC Games måste helt enkelt vara något alldeles extra. Så här skrev vi i vår sammanfattning: "De bensin-beroende behöver inte längre lämna huset när de behöver en liten extra dos adrenalin."

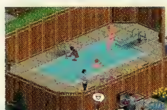




2 ▼1 The Sims

• EA • Simulation

The Sims är en simulering av verk-ligheten. Kan det bli mycket enklare än så här och ändå vara så bra?



3 ▲9 The Sims: Livin' It Up

• EA • Simulation

Lyckat tillägg där de små sims kan bli bortförda av UFO:n och väcka de döda till liv.



4 ▼3 Bygg flygplan med Mulle Meck

• Levande Böcker • Barnspel

Ett barnspel byggt på en lekfull och fantasifull pedagogik som utgår från verklighetens förutsättningar.



5 Ny Half-Life: Generations

• Sierra • Action

Ett omfattande spelpaket med det ursprungliga *Half-Life* och en rad extra banor.



6 Ny FIFA 2001

• EA • Sport

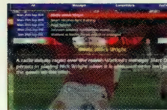
En orgie i detaljer och fotbolls-känsla som fintar konkurrenterna långt upp på läktarna.



7 ▼4 Champ Manager 3 00/01

• Eidos • Strategi

Uppdatering av världens bästa manager-spel. Den genomgående realismen är fenomenal!



8 ▼5 C&C: Red Alert 2

• Westwood • Strategi

Ett nytt strategispel från skaparna av *Tiberian Sun*. Större svårighets-grad och variation.



9 ▼7 NHL 2001

• EA Sports • Sport

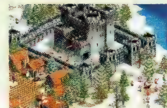
Det bästa ishockeyspelet hittills. Fantastiskt roligt att spela och ohyggligt detaljerat.



10 Ny A of E 2: The Conquerors

• Microsoft • Strategi

Det här spelet gör ånyo comeback på topplistan. Snart har väl alla köpt sig ett exemplar av AOE 2.



Kommer snart

Clive Barkers Undying
Action 8/3

Ultima Online: Third Dawn
Rollspelstillägg 15/3

Emperor: Battle For Dune
Strategi 22/3

Evil Twin – Cyprien's Chronicles
3D Adventure 29/3

Dragonriders
Fantasy/adventure 29/3

Fly! 2001
Flygsimulator 30/3

Gangsters 2
Strategi 31/3

Tribes 2
Strategi 31/3

Commandos 2
Strategi 31/3

Mafia
Strategi 27/4

Serious Sam
Action 27/4

Max Payne
Action 15/6

Necronomicron
Action 30/5

Duke Nukem Forever
Action 10/9

Alla datum anges med reservation för ändringar.

FÖRKLARING



KÄLLA

Den svenska topp-listan kommer från Manual (www.manual.nu) och baseras på försäljning i hela Sverige.



TOP 10 – Runtom i världen

Här kan du följa utvecklingen i resten av världen. Vi har valt att titta på de 10 mest sålda spelen på på tre av världens största spel-marknader, USA, England och Tyskland. Som vanligt har det hänt en hel del på alla listor och *Red Alert 2* har fått allt svårare att bibehålla sin topposition.

TOP 10 USA

1	▲ 2	Rollercoaster Tycoon
2	▲ 4	The Sims
3	– 3	Loopy Landscapes
4	▼ 5	The Sims: Livin' Large
5	Ny	Who Wants To Be A Millionaire
6	▼ 1	C&C: Red Alert 2
7	Ny	Who Wants To Be A Millionaire 2
8	Ny	Frogger 2: Swampy's Revenge
9	Ny	MechWarrior 4: Vengeance
10	Ny	Sim Theme Park World

Det har varit en del rockader i USA, men gamla bekanta *Rollercoaster* och *The Sims* hänger fortfarande bra med.

TOP 10 England

1	Ny	Who Wants to be a Millionaire?
2	▼ 1	Champ. Manager 00/01
3	▲ 5	The Sims
4	▼ 3	C&C: Red Alert 2
5	▲ 7	The Sims: Livin' it Up
6	Ny	Project IGI
7	Ny	Escape From Monkey Island
8	Ny	Colin McRae Rally 2.0
9	▼ 4	FIFA 2001
10	Ny	Hitman: Codename 47

Den engelska versionen av *Vem vill bli miljonär* går rakt upp i toppen och danska *Hitman* har smugit sig in.

TOP 10 Tyskland

1	Ny	Gunman Chronicles
2	Ny	Der Patrizier 2
3	– 3	FIFA 2001
4	Ny	Tomb Raider: Chronicles
5	Ny	Hitman: Codename 47
6	Ny	Escape From Monkey Island
7	▼ 4	Age of Empires
8	▼ 1	C&C: Red Alert 2
9	Ny	Cossacks: European Wars
10	▼ 5	Moorhuhn 2

Det har hänt något på den tyska listan, där bara fyra spel finns kvar sedan förra måna-den. Även här är *Hitman* bra placerat.

Introduktionserbjudande till nya tillsvidare-prenumeranter:

NATIONAL GEOGRAPHIC SVERIGE

Prova NATIONAL GEOGRAPHIC på svenska

Du får ditt första nummer och en praktisk axelremsväska för bara 9:50

+ porto och exp.avgift 19:50.

NATIONAL GEOGRAPHIC – världens mest berömda tidskrift – kommer nu äntligen på svenska. Ta chansen till detta fantastiska välkomsterbjudande och upplev själv varför över 10 miljoner prenumeranter varje månad läser NATIONAL GEOGRAPHIC.

DU SPARAR 274:–
När du börjar prenumerera nu

NATIONAL GEOGRAPHIC (lösnummerpris)	54:50
Axelremsväska	229:00
Totalt	283:50
– rabatt	274:00
Ditt specialpris	9:50
+ porto och exp.avgift	19:50

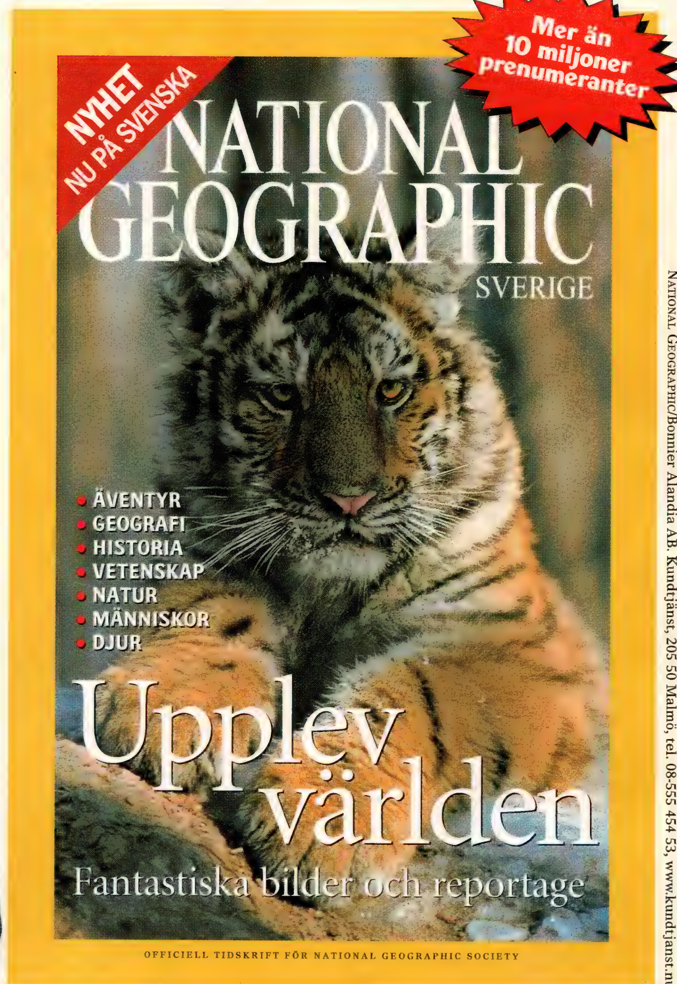
NATIONAL GEOGRAPHIC utkommer 12 gånger om året. Priset i tillsvidare-prenumeration är 49:50 per nummer. Prenumerationen kan när som helst sägas upp genom att kontakta förlaget.

Praktisk axelremsväska

- Rejält rymlig (45 x 40 cm)
- Fack för visitkort
- Slitstarkt och elegant material
- Hållare för nycklar
- Kraftig, bred och justerbar axelrem
- 2 nätfickor för t.ex. guidebok och karta
- NATIONAL GEOGRAPHICS broderade logo.

Värde 229:–





NATIONAL GEOGRAPHIC/Bonnier Alandia AB. Kundtjänst, 205 50 Malmö, tel. 08-555 454 53, www.kundtjanst.nu

SVARSKUPONG

Vill du inte klippa i tidningen kan du även kopiera eller skriva av kupongen.

X **JA TACK!** Jag utnyttjar introduktionserbjudandet till nya prenumeranter.

- När min beställning är mottagen och godkänd får jag NATIONAL GEOGRAPHIC. Axelremsväskan får jag i en separat försändelse.
- För erbjudandet betalar jag bara 9:50 + porto och exp.avgift 19:50.
- Därefter får jag NATIONAL GEOGRAPHIC i tillsvidare-prenumeration för 49:50 per nummer (med reservation för ev. moms-, porto- och prisändringar).
- Jag kan när som helst säga upp prenumerationen genom att ringa eller skriva till förlaget
- NATIONAL GEOGRAPHIC utkommer 12 gånger om året.

Skicka NATIONAL GEOGRAPHIC och axelremsväskan till:

Namn: ____________________

Adress: ____________________

Postnr: __________ Ort: __________

Vänligen texta. 2010 1454

Är du under 18 år ber vi dig fylla i ditt födelseår: __________

Dessutom krävs målsmans underskrift: __________

All kundinformation såsom namn- och adressuppgifter m.m. behandlas med hjälp av modern informationsteknik och lagras hos Bonnier AB.

Frankeras ej
NATIONAL GEOGRAPHIC Sverige
betalar portot

NATIONAL GEOGRAPHIC SVERIGE

SVARSPOST
111 033 837
208 05 MALMÖ

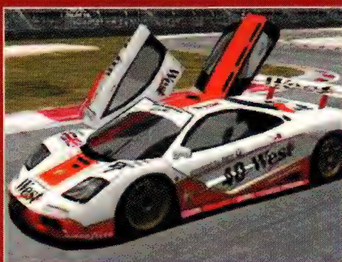
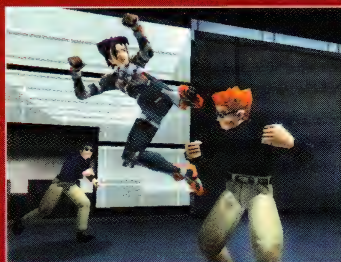
OBS! SVARA INOM 9 DAGAR!

5449

SPEL SOM ROCKAR 2001

AV Jon Brown, Jonathan Todd & Jesper Melgaard

ÅR 2000 VAR ETT STORT ÅR FÖR DATORSPEL, MEN ÅR 2001 BLIR ÄNNU STÖRRE! PÅ DE KOMMANDE 11 SIDORNA PRESENTERAR VI 130 AV DE MEST INTRESSANTA SPELEN SOM ENLIGT SPELUTVECKLARNA KOMMER ATT SLÄPPAS UNDER DE KOMMANDE MÅNADERNA. OAVSETT OM DU GILLAR ACTION, ÄVENTYR, ROLLSPEL, SPORT, STRATEGI ELLER ONLINE-SPEL SÅ FINNS DET NÅGOT FÖR DIG!









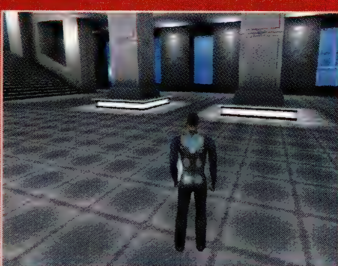


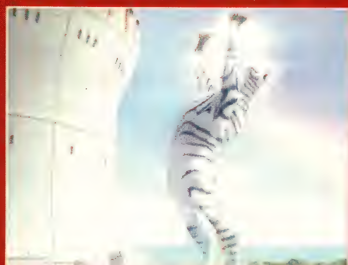










Human Paladin











HÅLL UTKIK EFTER



CRIMSON ORDER Lagbaserade strider mot främmande varelser i futuristiska omgivningar i detta ambitiösa action-spel från Kinesoft. *www.kinesoft.com*



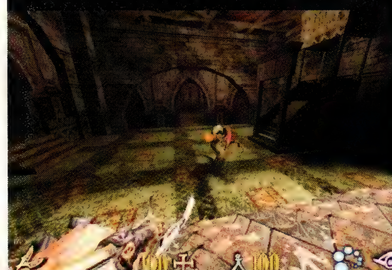
MYST 3: EXILE Det populära bildäventyret är tillbaka med fem nya tidsåldrar att utforska, 360 graders fritt rörlig kamerastyrning och stora grafiska upplevelser. *www.myst3.com*



NASCAR RACING 4 NASCAR-serien har hållit en växlande kvalitet. Fjärde utgåvan, med både multiplayer-, simulations- och arkadkörning ser dock lovande ut. *www.papy.com*



ARCANUM Ett rollspel inspirerat av de dunkla sidorna av det nittonde århundradets Europa, som ska försöka axla manteln efter *Diablo II* och *Baldur's Gate 2*. *www.sierrastudios.com.*



CLIVE BARKERS UNDYING Med skräckexperten Clive Barker som upphovsman bör vara en garanti för en dyster bakgrundshistoria i det här action-spelet. *http://undying.ea.com*

■ Producent: **Origin** ■ Utgivare: **Electronic Arts** ■ Utkommer: **Mars** ■ **www.uo.com**

ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN

ONLINE-ROLLSPELENS HERRE ÄR TILLBAKA, DEN HÄR GÅNGEN I 3D! Ultima Online är det suveränt största rollspelet på Nätet, med för tillfället över 200 000 registrerade spelare.

Därför är det också en stor händelse när spelet med *Ultima Online: Third Dawn* för andra gången utvidgas så att den magiska världen (både landskap, karaktärer och monster) kan avnjutas i full 3D, samtidigt som animeringen förbättras med hjälp av motion capture-tekniken.

Spelare utan 3D-kort behöver dock inte bli nervösa. De kommer fortfarande att kunna delta i de flesta av *Ultima Onlines* landskap, dock inte den nya världen Ilshenauer, som skapats speciellt för det nya tillägget.

"BÅDE LANDSKAP, FIGURER OCH MONSTER KOMMER NU ATT KUNNA AVNJUTAS I FULL 3D"

Samtidig som själva spelet utökas så kommer skaparna från Origin också att förbättra spelservern så att den både blir snabbare och enklare att ansluta till. Därefter ska också spelare utan ett supersnabbt modem kunna glädja sig åt den mörka och mystiska världen, som sedan 1997 har utvecklats på Nätet.

BEDÖMNING

***Ultima Online* är stort. Så det kommer utan tvivel också att finnas en marknad för detta tillägg, så länge servern inte går ned!**

I KORTHET

- **3D-grafik**
- **En helt ny värld**
- **Över 700 olika motion capture-animeringar**





FLER DETALJER Okej, det *är* inte *Quake 3*, men den förbättrade grafiken ger ändå det välkända Ultima-universum en helt ny dimension.

■ Producent: **Poptop** ■ Utgivare: **KE Media** ■ Utkommer: **Mars** ■ **www.poptop.com/Tropico.htm**

TROPICO



I KORTHET

- **1 bananrepublik**
- **46 karaktärstyper från haschrökande dagdrivare till revolutionära studenter**
- **1 makthungrig diktator**



SOLEN STEKER På ytan liknar *Tropico* spel som *Sim City* och *Railroad Tycoon*, men det har ett mer omfattande gameplay.

UTFORSKA DINA MÖRKA SIDOR SOM SKONINGSLÖS SYDAMERIKANSK DIKTATOR. *Tropico* är namnet på ett kommande strategispel från skaparna av *Railroad Tycoon 2*, där man får spela den allsmäktige El Presidente i den lilla fiktiva bananrepubliken Tropico.

Målet med spelet är att försöka klamra sig fast vid makten med alla medel. En uppgift som inte är så enkel som den låter, då landet konstant hotas av revolutionära grupper som gör vad som helst för att resa ett folkuppror och slå ned din diktatoriska regim.

"MÅLET MED SPELET ÄR HELT ENKELT ATT FÖRSÖKA KLAMRA SIG FAST VID MAKTEN MED ALLA MEDEL"

Man får använda både mutor, hot och lönnmord för att hålla sig på toppen, samtidigt som landets ekonomi ska byggas upp. Ett rikt land är ett stabilt land. Och som om inte det var tillräckligt så måste man också hålla ett öga på både grannländerna och stormakter som USA och Ryssland, som inget hellre vill än att lägga vantarna på Tropicos värdefulla naturresurser.

En diktators arbete tar aldrig slut.

BEDÖMNING

Ett strategispel som rent tekniskt inte bjuder på större nytänkande, men som med en bra bakgrundshistoria säkert bjuder på många timmars spel för genrens fans.

■ Producent: **Lionhead Studios** ■ Utgivare: **Electronic Arts** ■ Utkommer: **Mars** ■ **www.lionhead.co.uk**

BLACK & WHITE





GUDOMLIG STYRKA Om du är en ond gud blir dina varelser våldsamma. Om du är god fylls din värld med solsken och fågelkvitter.

I KORTHET

- 8 stammar
- Spela antingen som god eller ond gud
- Spelet styrs med hjälp av musrörelser

MAN SKA NU HA NÅTT FRAM TILL DEN SISTA FINPUTSNINGEN.

Black & White från spelgurun Peter Molyneux är en av de mest efterlängtade titlarna på många år. Det är ambitionen att ta ett självständigt levande universum och ge spelaren möjlighet att härska över det, precis som man vill.

Spelet utspelas i en utopisk värld som till en början är fylld med frodig växtlighet, vänliga stamfolk och ett omfattande djurliv. Utvecklingen bestäms nu av spelaren själv, som kan välja om man vill styra sina undersåtar med hjälp av fruktan och bestraffning eller med belöningar och varsam hand. Samtidigt som man tar upp striden med konkurrerande gudar och stammar.

> "MAN KAN SJÄLV VÄLJA OM MAN VILL STYRA SINA UNDERSÅTAR MED HJÄLP AV BESTRAFFNING ELLER BELÖNINGAR"

Dessutom kan man uppfostra enskilda djur till trofasta tjänare som kommer att härma och lära sig av sin herres handlingar. Bestraffar du dem så terroriserar de byborna medan de långsamt växer sig till gigantiska monster som kan bli upp till 400 meter långa.

BEDÖMNING

Ett uppblåst elektroniskt keldjur eller ett revolutionerande realtidsstrategispel? Vi börjar bli otåliga och recensionsknivarna är redan slipade.

■ Producent: **Microsoft** ■ Utgivare: **Microsoft** ■ Utkommer: **Mars** ■ **www.microsoft.com/games/mechcommander2**

MECH COMMANDER 2

GODA NYHETER FÖR ALLA MED TUNGA AMBITIONER OM ATT LEDA EN ARMÉ.

MechWarrior 4 levde inte riktigt upp till förväntningarna (se recension). Det kommer Microsoft nu att råda bot på genom att skicka ut de tungt beväpnade stridsrobotarna på ett nytt strategiskt fälttåg i *MechCommander 2*.

> "UNDER STRIDERNA KAN MAN INKALLA FÖRSTÄRKNINGAR OCH SAMLA IN VRAKDELAR FRÅN BESEGRADE FIENDER"

Realtidsstrategispelet utspelas under en maktkamp mellan tre rivaliserande fraktioner. Som spelare får man inta rollen som legosoldat och kastas oundvikligen in i händelsernas centrum. Spelet kommer att innehålla enorma 3D-återgivna landskap med träd som kan vältas, klippor som man kan hoppa ned från och byggnader som bara väntar på att jämnas med marken.

Robotarna och deras piloter blir med tiden uppgraderade med nya vapen och kraftigare bepansring så det gäller att hålla dem vid liv så länge som möjligt. Dessutom kommer man under striderna att kunna kalla på förstärkning och samla in vrakdelar från förstörda robotar.

BEDÖMNING

Trots det buggfyllda "systerspelet" och hård konkurrens i genren har vi höga förhoppningar om att *MechCommander 2* kan rädda de ramponerade robotarnas rykte.

I KORTHET

- Både sammanhängande kampanjer och enskilda uppdrag
- Stora 3D-landskap
- Möjlighet att skapa egna banor





ROBOT WARS Banorna i *MechCommander 2* blir en variation av stora öppna slätter och fientliga baser redo att bli utraderade.

HÅLL UTKIK EFTER



DESPERADOS Styr prisjägaren John Cooper under hans försök att rentvå sitt namn och besegra skurken El Diablo. En resa genom Amerika då västern fortfarande var vild. *www.desperados-game.com*



GORE Jorden har härjats av ett kärnvapenkrig. Nu kan du härja vidare. Kämpa dig igenom horder av otäcka aliens i detta 3D-skjutaspel. *www.4drulers.com*



FALLOUT TACTICS Styr upp till sex figurer i ett försök att väcka en slumrande civilisation till kamp. De två första Fallout-spelen var lysande rollspel, så det ser spännande ut. *www.interplay.com/falloutbos*



THREE KINGDOMS Besök det turbulenta Kina efter Han-dynastins fall för 1 800 år sedan och för en av tre klaner till makten. *www.eidosinteractive.co.uk.*

OCKSÅ PÅ VÄG!

Håll ett öga på de här små läckerbitarna som bör komma ut i butikerna under mars månad.

TITEL	PRODUCENT
■ Ancient Evil: The Curse of the Snake Cult	Silver Lightning
■ Arthur's Knights: Origins of Excalibur	Cryo Interactive
■ Conquest: Frontier Wars	Digital Anvil
■ Divinity: The Sword of Lies	Larian Studios
■ Gianluca Vialli's European Manager	Midas Interactive
■ Hellboy	Cryo Interactive
■ Magelords	Kinesoft
■ Real War	Simon & Schuster Interactive
■ Sea Dogs	Bethesda
■ TechnoMage: Return of Eternity	Infogrames

HÅLL UTKIK EFTER



MICROSOFT TRAIN SIMULATOR En av de mer speciella titlarna, där du kan prova en karriär som tågförare i en rad olika lokomotiv. *www.microsoft.com/games/trainsim*



ANACHRONOX Ett actionspel från Red Storm (*Rogue Spear*), som varit under utveckling länge. Förhoppningsvis blir det inte ett nytt *Daikatana*. *www.anachronox.com*



IL-2 STURMOVIK Damma av joysticken och sätt dig bakom spakarna på inte mindre än 17 olika amerikanska, tyska och ryska stridsflygplan. *www.bluebyte.net/il2-e*



MONOPOLY TYCOON Hasbro ger det klassiska brädspelet nytt liv som realtidsstrategispel i 3D. Spelet har ännu ingen officiell hemsida.



EVIL DEAD Bloddrypande skräck-action, som bygger på de klassiska splatterfilmerna med samma namn och med antihjälten Ash i huvudrollen. *www.evildeadgame.com*

■ Producent: **Pyro Studios** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Utkommer: **Mars** ■ **www.eidosinteractive.co.uk**

COMMANDOS 2

DE HÅRDHUDADE SPECIALTRUPPERNA FÅR ÅTERIGEN RYCKA UT FÖR ATT RÄDDA VÄRLDEN FRÅN NAZISTERNA. Ta en serie krävande uppdrag. Tillsätt ett par vältränade commando-soldater och smaka av med ett gäng virtuella tyska och japanska soldater. Nu har du ett av historiens mest populära strategispel, *Commandos*, som nu får en uppföljare.

> "DEN NYA GRAFISKA MOTORN GER OTROLIGT DETALJERADE MILJÖER OCH BYGGNADER I FULL 3D."

Det har tillkommit ett par nya commandos till flocken, inklusive en kvinnlig spion med krypskyttetalang, en tjuv som kan klättra, hoppa och stjäla objekt från fienden och en vovve som är specialiserad på att distrahera motståndarna. Det finns också nya fordon, som t ex en tungt beväpnad tank som måste styras av två soldater.

Det mest nyskapande är dock den nya grafiska motorn, som ger otroligt detaljerade miljöer och byggnader i 3D, samt fyra olika kameravinklar (som också kan zooma in och ut) att välja mellan när man vill hålla kontroll på sina trupper. Du kan se fram emot minst 70 timmars strategiska stridsupplevelser.

BEDÖMNING

Commandos 2 ser ut att likna sin föregånare, dock med en rad nya spännande nyskapande detaljer. Ett spel som alla strategi-fans måste hålla utkik efter.

I KORTHET
- 12 uppdrag
- 3 nya spelbara karaktärer
- 4 justerbara kameravinklar





GROUNDED Vissa uppdrag är inspirerade av filmer och historiska händelser som Colditz-slottet och bron över floden Kwai.

■ Producent: **Electronic Arts** ■ Utgivare: **Electronic Arts** ■ Utkommer: **April** ■ **http://007.ea.com**

THE WORLD IS NOT ENOUGH



I KORTHET
- Följer filmens historia
- 10-15 uppdrag
- Över 20 vapen och specialutrustningar
- Förbättrad version av grafikmotorn från *Quake 3*



EN TUR TILL HAMNEN Du får tyvärr inte möjlighet att provköra Bonds berömda bilar, men en båtjakt får du i alla fall vara med om.

ÄR DETTA SPELET SOM KAN FÅ N64-ÄGARE ATT SVIMMA AV AVUNDSJUKA?
Project IGI saknade det där allra sista som kunde ge PC:n rätt agentstämning, men nu ser det ut som om det kommande James Bond-spelet från EA har vad som krävs.

Arbetet med att ge Englands mest berömda hemliga agent liv på PC:n hjälps på vägen av en omfattande bakgrundshistoria, en avancerad grafisk motor och avancerad artificiell intelligens.

Spelet följer handlingen i den senaste 007-filmen genom de kaukasiska bergen, Zuklovskys casino och till slut ombord på Renards ubåt. Men det blir tid till en liten seglats nedför Themsen och en häftig skidtur genom tjock pudersnö.

> "DET BLIR TID TILL EN LITEN SEGLATS NEDFÖR THEMSEN OCH EN HÄFTIG SKIDTUR GENOM TJOCK PUDERSNÖ."

Q:s specialtillverkade vapen specialutrustning kommer att inkludera bedövningspilar, en högteknologisk dyrk, röntgenglasögon och en liten mikrofon för telefon-avlyssning. Alltså massor av spiondetaljer placerade i en lång rad storslagna miljöer.

BEDÖMNING

Möjligheten att leka James Bond är i sig själv spännande och om alla de små detaljerna i spelet faller på plats så blir det utan tvivel en av årets riktigt stora actiontitlar.

■ Producent: **Darkworks** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ Utkommer: **April** ■ **www.aloneinthedark.com**

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE





KVINNOKAMP En av nyheterna är att man kan växla mellan att styra Eddy och Aline. Dessutom har gränssnittet och kamerastyrningen

I KORTHET

- Över 1200 handritade bakgrunder
- 12 vapen
- 15 monster-raser

EFTER NIO SVÅRA ÅR HAR EDWARD CARNBY FORTFARANDE MARDRÖMMAR. Alone in the Dark-serien och dess hjälte, Edward Carnby, har på sista tiden haft svårt att hänga med i utvecklingen. Det är därför ingen överraskning att den fjärde delen har fått en omfattande ansiktslyftning.

Alla de imponerande bakgrunderna är minutiöst handritade och karaktärerna kastar nu realistiska skuggor var de än går, vilket ska ge spelet ett mer filmiskt utseende. Många av gåtorna och actionsekvenserna kräver att man sticker in sin fackla i mörka rum och hörn för att hitta

> "EN SPECIELL KAMERAFÖRING SKA GÖRA ÖVERGÅNGEN TILL OCH FRÅN ACTIONSEKVENSERNA MER FLYTANDE"

ledtrådar och skrämma bort monster – en gåshudsframkallande effekt som inte tidigare utnyttjats i andra skräckspel. Till sin hjälp får Carnby assistans av den unga och viljestarka arkeologen Aline Cedrac, som man kommer att kunna styra i vissa delar av spelet.

Darkworks har tänkt använda en speciell kameraföring som ska göra övergången till och från actionsekvenserna mer flytande än i andra liknande spel.

BEDÖMNING

Ohyggligt blir det säkert. Men som Blair Witch-spelen visade räcker det inte för att skapa ett bra PC-spel. Vi hoppas att *Alone in the Dark 4* gör ett bättre jobb.

■ Producent: **Illusion Softworks** ■ Utgivare: **KE Media** ■ Utkommer: **April** ■ **www.hidden-and-dangerous.com**

HIDDEN AND DANGEROUS 2

DET KRÄVS INTE MÅNGA MISSTAG FÖR ATT FÖRSTÖRA ETT BRA SPEL. Det ursprungliga *Hidden & Dangerous* var nära att bli förstört av ett antal små, men irriterande buggar. Det blev dock till slut en riktig succé, inte minst på grund av spelets nyskapande blandning av spelgenrer, som växlade mellan strategi och action med större tonvikt på strategin än hos konkurrenter som t ex SWAT- och Rogue Spear-serierna.

> "VIA ETT ENKELT MENYSYSTEM KOORDINERAR MAN SINA STYRKOR I BÄSTA REALTIDSSTRATEGISTIL"

Den nya versionen fortsätter i samma stil under andra världskriget, där man reser till exotiska platser som Afrika och Burma med spelaren i rollen som ledare för de allierades specialtrupper. Via ett enkelt menysystem koordinerar man sina styrkors (vars förmågor förbättras under spelets gång) rörelser i bästa realtidsstrategistil.

Till vår stora förtjusning har spelet fått en helt ny grafisk motor som ska göra landskapen mer detaljerade och verklighetstrogna. Programmerarna på Illusion har lovat att vi den här gången ska få styra en lång rad tuffa fordon och kanske till och med ett par stridsflygplan.

BEDÖMNING

Det första spelet förläts för sina irriterande buggar. Men den gubben går bara en gång, så tvåan måste vara mycket mer finputsad om det ska bli en succé.

I KORTHET

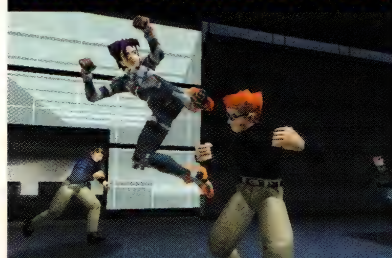
- 7 kampanjer
- 24 uppdrag
- Främmande landskap





NEDRÄKNING Broar ska sprängas och fientliga baser intas när du skickar ut dina specialstyrkor på uppdrag.

HÅLL UTKIK EFTER



ONI Som du kan se på skärmbilden är detta ett spel som inspirerats av *Tekken* och som kan bli det första riktiga närkampsspelet för PC:n. *http://oni.bungie.com*



STAR TREK: AWAY TEAM Det första strategispelet som utspelas i Next Generation-universum håller nu äntligen på att bli klart. *www.reflexive.net*



NEVERWINTER NIGHTS Rollspel särskilt avsett för online-trollkarlar och -krigare. Mycket nära det traditionella penna och papper-AD&D *www.neverwinternights.com*



STAR TREK: BRIDGE COMMANDER Ser ut att bli mer simulation än action med spelaren i rollen som befälhavare på ett rymdskepp. *www.bridgecommander.com*

OCKSÅ PÅ VÄG!

De här spelen kan du vänta dig att hitta i butikerna i mars eller april – om producenterna håller vad de lovar.

TITEL	PRODUCENT
Alex Ferguson's Player Manager 2001	3DO
Bio-Strike	Red Storm Entertainment
E-Racer	Rage Software
European Super League	Virgin Interactive
Iron Dignity	Topware Interactive
I-War 2: Edge of Chaos	Infogrames
Magic and Mayhem: The Art of Magic	Virgin Interactive
Majestic	Electronic Arts
Peacemakers	Ubi Soft
Silent Hunter 2	Mattel Interactive
Starpeace Episode 1: Rise of the Tycoons	Monte Cristo Multimedia
World War 3	Topware Interactive

HÅLL UTKIK EFTER



WARRIOR KINGS Realtidsstrategispel som sätter nya gränser för hur många enheter man kan ha på skärmen samtidigt. *www.blackcactus.com*



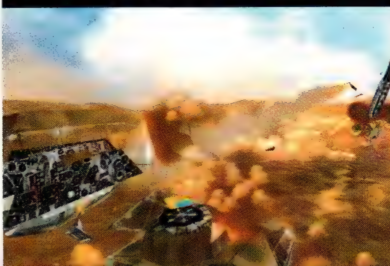
STAR TREK DS9: DOMINION WARS De senaste Star Trek-spelen har faktiskt varit hyfsade, så detta senaste utspel har något att leva upp till. *www.dominionwars.com*



PROJECT OVERDRIVE En actiontitel, som liksom spelet *Loose Cannon* är fyllt med lika delar biljakter och häftiga eldstrider. *www.buka.com*



DRAGON'S LAIR 3D Godis för nostalgiker, där den oturlige riddaren Dirk från 1980 kastas ut på helt nya prövningar i 3D-miljöer anno 2001. *www.bluebyte.net/dragonslair-e*



ECHELON Det blir hård konkurrens mellan rymdsimulatorerna 2001, då *Echelon* särskilt ska konkurrera med *Freelancer* och *I-War 2*. *http://echelon.bethsoft.com*

■ Producent: **Bohemia Interactive Studios** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Utkommer: **Maj** ■ **www.bistudios.com**

OPERATION FLASHPOINT

DET MÅ SÅ VARA ATT DET KALLA KRIGET ÄR SLUT I VERKLIGHETEN, MEN PÅ PC:N LEVER DET I HÖGÖNSKLIG VÄLMÅGA.
Inget är rätt i gamla Sovjetunionen som håller på att upplösas. Som en del av NATO:s styrkor blir man därför, år 1985, skickad till en fjärran ö där ett antal sovjetiska rebeller planerar ett uppror mot Gorbatjov.

> "MÅNGA UPPDRAG KRÄVER ATT MAN STYR EN RAD AUTENTISKA MARK- OCH LUFTBURNA FORDON"

Naturligtvis tar det inte lång tid förrän det fredsbevarande uppdraget utvecklats till öppen strid och nu ska man som spelare kommendera upp till tolv soldater via ett strategiskt menysystem, innan man själv tar över den direkta styrningen som teamledare på slagfältet. Där ger den avancerade artificiella intelligensen en serie mycket realistiska uppdrag à la *Rogue Spear*.

Många uppdrag kräver dessutom att man tar kontrollen över en rad autentiska mark- och luftburna fordon (ja, man ska till och med sno bybornas traktor). Framtida uppgifter påverkas av ens handlingar och det kommer också att bli möjligt att skapa egna uppdrag.

BEDÖMNING
Ett mycket spännande spel som både bjuder på massor av action och samtidigt kommer att ha en realism i klass med *Hidden & Dangerous 2*.

I KORTHET
- 30 typer av soldater
- 32 fordon
- Både första- och tredjepersons kameravinkel

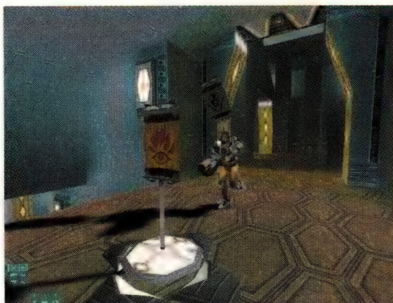




SKOTT KOMMER De viktigaste ingredienserna i *Operation Flashpoint* blir de taktiska kraven och den artificiella intelligensen.

■ Producent: **Dynamix** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Utkommer: **Maj** ■ **www.tribes2.com**

TRIBES 2



I KORTHET
- Multiplayer för över 50 spelare
- 11 vapen
- 6 fordon
- 3 bepansringstyper



HÖGTFLYGANDE Jetpacks och fordon underlättar transporten av dina trupper och kan ge dig en taktisk fördel när striderna ska utkämpas.

NÄTET ÄR DEN BÄSTA LEKPLATSEN FÖR FOLK MED KLIANDE AVTRYCKARFINGER.
Lagbaserade stridsspel har, särskilt med *Counter-Strike*, haft enorma framgångar på Internet-caféerna de senaste åren. *Tribes 2* tar grundidén i lagstriderna och tillför dem en helt ny dimension.

Banorna blir enorma, vilket man också får användning för, då det blir möjligt att spela över 50 spelare med och mot varandra på en gång, och övergången mellan inomhus- och utomhusbanorna kommer att fungera friktionsfritt. Fordonen fungerar inte bara som transportmedel, utan får med sina vapen också stor betydelse när man ska lägga upp taktiken.

> "FORDONEN OCH DERAS VAPEN FÅR STOR BETYDELSE NÄR MAN SKA LÄGGA UPP TAKTIKEN"

Där det ursprungliga *Starsiege: Tribes* var något av en prövning att komma igång med så kommer den nya versionen att vara mer nybörjarvänlig, då man får möjlighet att pröva sina förmågor i en serie träningsuppdrag innan allvaret brakar loss, så att det inte bara blir härdade online-krigare som får ut något av härligheten.

BEDÖMNING
En imponerande grafisk motor och enorma multiplayermöjligheter. En ovanligt intressant titel för alla fans av actionspel à la *Counter-Strike*.

■ Producent: **Stormfront** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Utkommer: **Maj** ■ **www.poolofradiance.com**

POOL OF RADIANCE





HOKUS POKUS Karaktärerna kan stiga till nivå sexton och därmed få tillgång till en del riktigt spektakulära magiska trollformler.

I KORTHET

- Nya Dungeons & Dragons-monster och objekt
- Handlingsbaserat stridssystem
- Interaktiva världar

UTFORSKA DEN FARLIGA BYN MYTH DRANNOR I DETTA EPISKA ROLLSPEL. Om det är något som kan få rollspelsfans att drägla av förväntan så är det en uppsättning nya regler för Dungeons & Dragons. Och det är just vad man får med *Pool of Radiance*, uppföljaren till det allra första AD&D-spelet för PC som använde de nya så kallade "3rd Edition rules".

Producenterna från Stormfront vill inte berätta särskilt mycket om hur de nya reglerna ska införlivas i spelet, men de har bekräftat att det kommer att innehålla en hel rad nya karaktärsklasser och raser.

Spelet inför också ett nytt handlingsbaserat stridssystem och ska, i överensstämmelse med den traditionella

"EN DATORSTYRD SPELMÄSTARE HÅLLER SPELARNA INFORMERADE OM DE SENASTE HÄNDELSERNA"

Dungeons & Dragons-uppbyggnaden, övervakas av en datorstyrd spelmästare som håller spelarna informerade om de senaste händelserna.

Det blir både single player- och multiplayer-uppgifter, grupper med upp till sex karaktärer, över 100 spells och uppgifter som belönar spelarnas utforskningslust.

BEDÖMNING

Det råder inte direkt brist på bra rollspel, men den nya regeluppsättningen och de nya monstren kommer säkert att ge det här spelet en fördel framför sina konkurrenter.

■ Producent: **Stainless Steel Studios** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Utkommer: **Maj** ■ **http://empireearth.sierra.com**

EMPIRE EARTH

DET KRÄVS EN DEL FÖR ATT KNUFFA NED *AGE OF EMPIRES* FRÅN STRATEGISPELENS TRON. *EMPIRE EARTH* GÖR ETT FÖRSÖK. Ju större, desto bättre. Det är teorin bakom det kommande strategispelet från Stainless Steel (som startats av Rick Goodman, mannen bakom *Age of Empires*), som sträcker sig över inte mindre än 500 000 år av världshistorien.

"UNDER SPELETS GÅNG FÅR MAN BYGGA NÅGRA AV VÄRLDENS UNDERVERK, SOM T EX COLOSSEUM"

Spelet kan bäst beskrivas som en blandning mellan *Command & Conquer* och *Age of Empires*, där målet blir att leda en civilisation genom 12 tidsepoker från äldre stenåldern fram till den futuristiska nano-tidsåldern.

Under spelets gång får man möjlighet att själv stå för konstruktionen av några av världens underverk, som romarnas Colosseum. Utvecklarna strävar mot att samtidigt upprätthålla en lagom nivå av action i form av storslagna stridsscener, där man dessutom får lov att träna upp över 200 olika stridsenheter som omväxling från det tidskrävande arbetet med att bygga upp sin egen civilisation från grunden.

BEDÖMNING

Empire Earth låter imponerande omfattande. Faran är dock att *Stainless Steel* försöker göra för mycket på en gång och att spelet därmed blir lite ytligt. Vi får se.

I KORTHET

- Följer världshistorien genom 500 000 år
- 12 tidsepoker
- Över 200 olika stridsenheter
- Justerbara civilisationer





TILL SJÖSS En stor del av striderna i *Empire Earth* kommer att utspelas på havet och är avgörande för om du ska lyckas i spelet.

HÅLL UTKIK EFTER



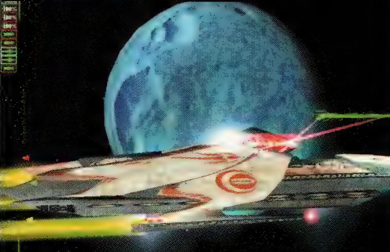
THRONE OF DARKNESS Styr sju hämndlystna samurajer i deras kamp för att störta den onde Dark Warrior från tronen i detta rollspel. *www.throneofdarkness.com*



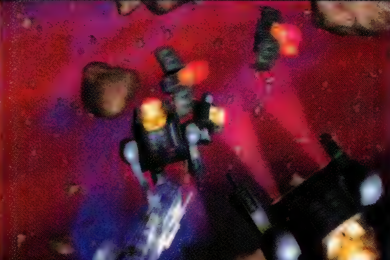
DISCIPLES 2: DARK PROPHECY Fyra raser är i krig om makten över Det Heliga Landet. Med andra ord: acceptera uppgifter och döda monster i långa banor. *www.disciples2.com*



SERIOUS SAM Skjutaspel med en grafisk motor som ska kunna klara över 50 fiender på en gång i enorma landskap. *www.croteam.com*



BATTLE ISLE: DARKSPACE Det sjätte spelet i serien där man kan kasta sig ut i enorma multiplayer-strider med över 200 spelare samtidigt. *www.bluebyte.net/darkspace-e*



O.R.B. Ännu en lovande rymdsimulator som inspirerats särskilt av strategispel som *Homeworld* och *Star Trek: Armada*. *www.o-r-b.com*

HÅLL UTKIK EFTER



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER Kult-serien har gått med viss framgång på TV 4. Nu kommer actionspelet med den läckra vampyrjägaren Buffy. *www.foxinteractive.com/games/buffy*



TWO WORLDS Ännu ett futuristiskt och taktiskt krävande spel från producenterna bakom strategisuccén *Earth 2150*, Topware. *www.topware.com*



PLANET OF THE APES De klassiska science fiction-filmerna om en framtid där aporna tagit makten (en ny version ska vara på väg), får ett eget spel. *www.foxinteractive.com*



WORLD SPORTS CARS Finjustera en av 12 olika motormonster och kasta dig ut i vild online-racing mot upp till sju motståndare. *www.empireinteractive.com*

OCKSÅ PÅ VÄG!

Efter en häftig vår är spelutbudet begränsat under sommaren. Ett par bra titlar kan det dock bli.

TITEL	PRODUCENT
Asterix Crazy Olympics	Infogrames
Aztec	Cryo
Destroyer Command	Mattel
Global Operations	Crave Entertainment
La Femme Nikita	Infogrames
Outcast 2	Infogrames
Reno Air Racer	Mattel
Stonekeep 2	Interplay
Thunderbirds	SCI
Ultima World Online	Electronic Arts
Williams F1	Mattel
World War 2: Europe in Gunfire	Dream Enterprise

■ Producent: **Volition** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ Utkommer: **Juni** ■ **www.redfaction.com**

RED FACTION

SPRÄNGÄMNESEXPERTER BÖR NOG TA EN NÄRMARE TITT PÅ *RED FACTION*.

Parker är en man med problem. Han befinner sig i en farlig framtidsvärld och har mot sin egen vilja blivit en av huvudpersonerna i den militanta arbetarsammanslutningen Red Faction, som planerar ett väpnat uppror mot den diktatoriska ledningen av kolonin.

"BROAR KAN SPRÄNGAS OCH TILL OCH MED STORA BYGGNADER KAN KROSSAS TILL OIGENKÄNNLIGHET"

Det är bakgrundshistorien i det kommande actionspelet *Red Faction*, som satsar på stora explosioner och ohämmad förstörelse. Med hjälp av den så kallade Geo-mod-teknologin kan spelarna påverka landskapets och byggnadernas utseende i hittills aldrig skådad grad, precis som de vill. Så om man inte gillar ljusförhållandena i vakthuset kan man bara peka på det med sin bazooka och spränga ett extra hål i väggen, eller spränga broar i luften och krossa stora byggnader i småbitar.

Därtill kommer sex fordon (inklusive en underjordisk borrmaskin), 14 vapen och en solid historia. Det är något att se fram emot!

BEDÖMNING

Utifrån det begränsade material vi har sett hittills måste vi erkänna att *Red Faction* verkar vara ett spel med stor potential, men det kan självklart ändras ännu.

I KORTHET

- Möjlighet att krossa allt ... och vi menar allt!
- 14 vapen
- 6 fordon





SPRING!!! Det gäller att hela tiden hålla sig i rörelse i *Red Faction*, då fienderna har en viss förmåga att förstöra även de bästa gömställen.

■ Producent: **Gray Matter Studios** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Utkommer: **Augusti** ■ **www.activision.com**

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



I KORTHET

- 10 vapen
- Den grafiska motorn från *Quake 3*
- En större mängd snart avlidna nazister

HJÄLTEN, BJ BLAZKOWICZ, ÄR REDO ATT TA SIG AN ÄNNU EN OMGÅNG NAZISTER.

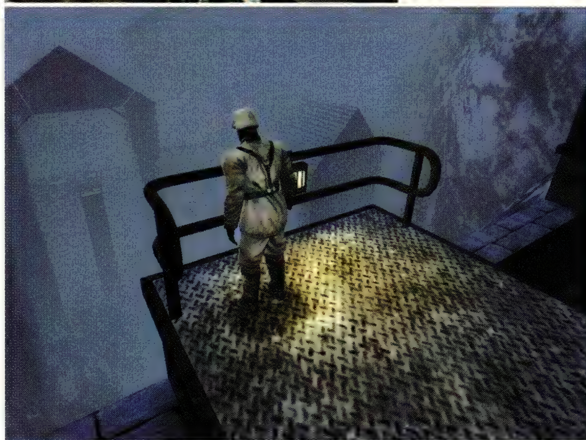
Wolfenstein 3D var en spelrevolution när det kom för tio år sedan. Nu är fortsättningen äntligen på väg att bli klar.

Det finns fortfarande inte så många detaljer om det nya spelet, men det som sluppit ut ser ovanligt imponerande ut. I den flotta öppningssekvensen kommer man t ex att få den första känslan av den avancerade artificiella intelligensen, där soldaterna kastar sig i skydd, besvarar den fientliga elden och kastar granater. Grafiken blir otroligt detaljerad, inte minst tack vare ett enormt arbete

"PROGRAMMERARNA HAR BLAND ANNAT FOTOGRAFERAT TEGELSTENAR FÖR ATT GE SPELET DEN RÄTTA LOOKEN"

från programmerarnas sida. De har bland annat fotograferat tegelstenar för att ge spelet den rätta looken.

Bakgrundshistoria finns det å andra sidan inte mycket av. Den handlar i all sin kryptiska enkelhet om den galne vetenskapsmannen Death's Head och hans försök att skapa en genmodifierad nazistarmé på kanten av en främmande dimension. Det är å andra sidan helt ointressant, för här är det bara blodsprutande action som räknas.



SHHHH Tonvikten ligger på en öronbedövande action, men man kommer också att kunna smyga sig fram. Var fasen gjorde jag nu av kniven?

BEDÖMNING

Med både *Duke Nukem Forever* och *Unreal 2* på väg blir det ingen brist på action i år. Vi har redan börjat ladda med "killer instinct".

■ Producent: **Westwood** ■ Utgivare: **Electronic Arts** ■ Utkommer: **I höst** ■ **http://westwood.ea.com/games/emperor/index.html**

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE





STARKT SAMARBETE *Emperor* bygger vidare på de traditionella strategispelen med tillägg av nya avancerade multiplayer-möjligheter.

I KORTHET

- Avancerat lagarbete
- 3 unika arméer
- 100 single player-uppdrag

SANDORMARNA KOMMER, OCH DE HAR TAGIT SINA 3D-VÄNNER MED SIG!
Historien om den mystiska sandvärlden Dune, befolkad av överdimensionerade sandormar och det mystiska livgivande ämnet Melange har varit bakgrund för både en film och ett par datorspel.

Nu ska spelproducenterna från Westwood (skapare av bl a *Red Alert 2* och *Tiberian Sun*) försöka att återigen blåsa liv i konflikten mellan de tre stridande husen (Atreides, Harkonnen och Ordos), som alla kämpar om makten över Dune och de ovärderliga Melange-dropparna.

"I EMPEROR: BATTLE FOR DUNE LÄGGS STOR TONVIKT PÅ SAMARBETE I MULTIPLAYER-DELEN"

Detta i 3D-strategispelet *Emperor: Battle for Dune*, som skiljer sig från de flesta av sina konkurrenter med en stor tonvikt på multiplayer-samarbetet, som kommer att ta upp lika stor plats som single player-delen. Spelarna kommer att kunna fördela rollerna mellan sig så att en t ex styr insamlingen av resurser och en annan kontrollerar de militära styrkorna. Tillsammans blir de förhoppningsvis så starka att de kan slå ned sina konkurrenter.

BEDÖMNING
2001 blir ett stort år för nästa generation av realtidsstrategispel och vi blir mycket överraskade om inte *Emperor* placerar sig i toppen av genren.

■ Producent: **Firefly Studios** ■ Utgivare: **KE Media** ■ Utkommer: **September** ■ **www.take2.com**

STRONGHOLD

FRANKRIKE KAN ANNAT ÄN ATT BARA SPELA FOTBOLL, DE KAN OCKSÅ GÖRA DATORSPEL. Som regel är det begränsat hur fria händer man har när man ska bygga upp sina byggnader i strategispel à la *Age of Empires*. Men i det kommande *Stronghold* från franska Firefly Studios får spelarna själva i mycket stor utsträckning bestämma hur deras borgar ska

"STRONGHOLD BLANDAR TRADITIONELL MILITÄR OCH ADMINISTRATIV TAKTIK MED AVANCERAD ARKITEKTUR"

se ut och därefter försöka försvara dem mot de anfallande styrkorna.

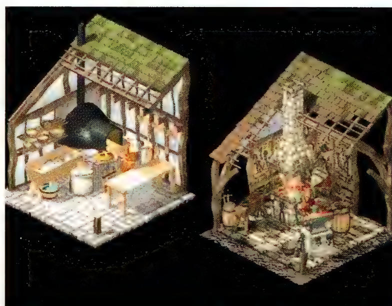
Spelet blandar de traditionella militära och administrativa taktiska kraven med en avancerad arkitektonisk motor och beskrivs av producenterna som en blandning mellan *Caesar 3* och *Sim City 3000*.

Allt börjar med den normandiska invasionen 1066, där spelaren kämpar mot fyra fientliga arméer i en rad mer och mer krävande militära insatser. Man måste också hela tiden vara på sin vakt, då motståndarna använder alla möjliga fula knep, som tunnlar och missiler med lång räckvidd, för att tränga igenom ens försvar.

BEDÖMNING
Stronghold ser ganska genomarbetat ut och innehåller en rad intressanta nyskapelser. Vi ser med spänning fram emot den slutliga versionen.

I KORTHET

- 10 enheter
- 4 fientliga styrkor
- Borg-byggnad för försigkomna





OINTAGLIG FÄSTNING Din borg är din bas så det är viktigt att stenmurarna kan tåla lite av varje i *Stronghold*.

HÅLL UTKIK EFTER



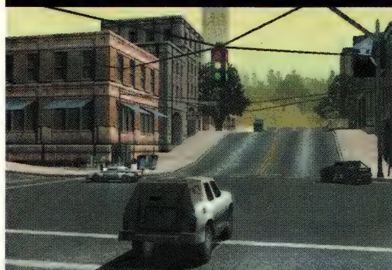
SHADOWBANE Ett enormt online-rollspel som försöker ta upp kampen med Ultima Online som Nätets mest populära äventyrsland. *www.shadowbane.com*



ANNO 1503 Fortsättningen på *Anno 1602* gör det möjligt att erövra medeltiden genom fem krävande och omfattande uppgifter. *www.anno1503.de*



NEED FOR SPEED: MOTOR CITY Den populära bilspelserien gör klart för att på allvar inta Internet med denna renodlade online-titel. *www.motorcityonline.com*



LOOSE CANNON En potent blandning av gatracing och stridsspel som kommer att tilltala en bred publik. *www.microsoft.com/games/da/loosecannon*



WARZONE ONLINE Denna uppföljare till det rosade *Warzone 2100* blir en enorm blandning av multiplayer realtidsstrategi och 3D-action. *www.paradoxplaza.com*

HÅLL UTKIK EFTER



MAX PAYNE Trots rykten om det motsatta är utvecklingen av detta ultravåldsamma och ultrarealistiska actionspel fortfarande i full gång. *www.maxpayne.com*



THE REAL NEVERENDING STORY Ett ambitiöst adventure/rollspel som har varit på gång länge, men nu börjar det så smått att närma sig en utgivning. *www.discreetmonsters.com*



SIMSVILLE En blandning av *Sim City* och *The Sims*, där du kan prova hur dina sims klarar sig i ett realistiskt levande samhälle. *www.simsville.com*



X-COM ALLIANCE X-COM-serien lämnar sina strategi-rötter och går över till den ren-odlade skjutaspelsgenren. Spelet har ännu inte fått någon egen hemsida.



WARCOMMANDER Styr upp till 50 allierade soldater genom 30 omfattande uppdrag i detta andra världskrigs-strategispel. En konkurrent till *Commandos 2*. *www.cdv.de*

■ Producent: **Gas Powered Games** ■ Utgivare: **Microsoft** ■ Utkommer: **Oktober** ■ **www.dungeonsiege.com**

DUNGEON SIEGE

SPELARE SOM GILLADE *DIABLO II* KOMMER ATT ÄLSKA *DUNGEON SIEGE*. Rollspelsgenren har altid haft några av de mest fanatiska och inte minst krävande fansen. Det vet man också hos spelproducenterna från Gas Powered Games, som håller på att lägga sista handen vid det mycket omfattande *Dungeon Siege*.

"EN FLEXIBEL GRAFISK MOTOR SKA SÖRJA FÖR ATT SPELARNA SLIPPER FRUSTRERANDE LADDNINGSTIDER"

Nyckelorden blir kontinuitet och rörelsefrihet i ett spel där en flexibel grafisk motor ska se till att spelaren slipper de frustrerande laddningstiderna när man t ex går in i, eller ut ur, byggnader. Därmed hoppas man kunna öka spelarnas känsla av att röra sig friktionsfritt runt i en virtuell värld. Samtidigt får spelarna frihet att själva delta i utvecklingen av sina karaktärer i stället för att vara tvungna att hålla sig till en rad fördefinierade stereotypa valmöjligheter.

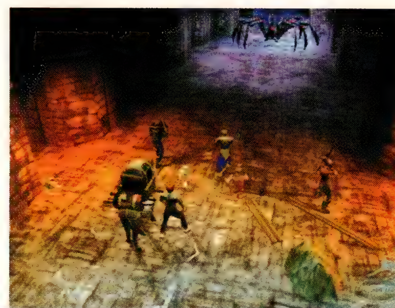
Till detta kommer så möjligheten att spela 10 spelare samtidigt online, en fantastisk grafik och chansen att skapa egna banor, vilket gör *Dungeon Siege* till ett riktigt eldorado för alla rollspelsfans.

BEDÖMNING

***Dungeon Siege* ser ut att kunna flytta gränser när det släpps mot slutet av året. Något säger oss att *Diablo II* får en match till sista svärdshugget.**

I KORTHET

- **Komplett baneditor**
- **Enorma grottlandskap**
- **Online-stöd för upp till 10 spelare**





BONEYARD Landskapen i *Dungeon Siege* är både varierade och främmande, vilket bidrar till att ge spelet en helt egen atmosfär.

■ Producent: **Westwood** ■ Utgivare: **Electronic Arts** ■ Utkommer: **September** ■ **www.westwood.com**

C&C: RENEGADE



I KORTHET

- **12 omfattande landskap**
- **8 välkända Command & Conquer-fordon**
- **Autentiska vapen**

FÖR ALLA SOM HAR DRÖMT OM ATT SJÄLVA SPRINGA UT PÅ SLAGFÄLTET I *COMMAND & CONQUER*: LUGN, ER TID ÄR NÄRA!
Majoriteten av de potentiella storsäljarna bland datorspelen 2001 är antingen förstapersons skjutaspel eller realtids-strategispel. *Command and Conquer: Renegade* är båda delarna!

Idén med *Renegade* är under alla omständigheter intressant: Spelaren kastas i egen hög person in i det välkända C&C-universum i actionsekvenser med högt tempo, som antingen kan ses från första- eller tredjepersons-perspektiv med tillägg av de bärande elementen i C&C-strategispelen. Luftanfall kan t ex bara kallas in när alla luftvärnsbatterierna i närheten är utslagna och antalet motståndare begränsas om man lyckas förstöra alla kaserner (kallat "Hand of Nod").

"SPELAREN KASTAS I EGEN HÖG PERSON IN I DET VÄLKÄNDA C&C-UNIVERSUM I ACTIONSEKVENSER MED HÖGT TEMPO"

Man får också tillgång till många av de kända fordonen från C&C, som t ex Tiberium-skördetröskan och APC-enheten, och en del av de autentiska vapnen är också med.



SKJUT FÖRST Strategifans som vill se ännu ett C&C-spel i den välkända stilen kommer inte att uppskatta *Renegades* fokus på hård action.

BEDÖMNING

Med sin nytänkande uppbyggnad balanserar *C&C: Renegade* mellan genialiskt och misslyckat. De kommande sex månadernas utvecklingsarbete blir avgörande.

■ Producent: **Valve** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Utkommer: **November** ■ **www.sierrastudios.com/games/teamfortress**

TEAM FORTRESS 2: BROTHERHOOD OF ARMS





LAGARBETE **Det är en god idé att ha en läkare i närheten innan man kastar sig ut i större eldstrider. Det gäller att tänka taktiskt.**

I KORTHET

- **20 nya banor**
- **12 unika spelarroller**
- **voice command-stöd**
- **Synkroniserade munrörelser**

SAMMANHÅLLNING GER STYRKA I *TEAM FORTRESS 2*. Egentligen skulle *Team Fortress 2* bara ha varit ett hemgjort tillägg till *Quake* (en så kallad mod). Men efterhand som arbetet fortskridit har det utvecklats till ett av årets mest efterlängtade skjutaspel.

Ambitionen är att *Brotherhood of Arms* ska revolutionera online-samarbetet mellan spelarna, samtidigt som det ska bjuda på en kraftig förbättring av single player-upplevelsen.

"SPELARNA BLIR TILLDELADE DEFINIERADE ROLLER SOM SKA FYLLAS OM GRUPPEN SKA KUNNA LYCKAS"

En av de största nyskapelserna är de uppemot 20 klart definierade roller som varje spelare kan tilldelas och som förpliktigar vederbörande att utföra sin uppgift som t ex kommandosoldat, krypskytt, läkare eller ingenjör till punkt och pricka för att gruppen ska lyckas. Ingenjörer kommer t ex att vara de enda som kan skaffa extra ammunition och bara läkare kan ta med de livsviktiga medicinpaketen.

Valve lovar också att använda den senaste voice command-teknologin så att de virtuella soldaterna ska röra sina läppar synkroniserat med spelarnas order.

BEDÖMNING

Team Fortress 2 **har redan byggt upp en trofast skara fans bara med de av de skärmbilder som hittills har sluppit ut. Det luktar lite av succé.**

■ Producent: **Blizzard Entertainment** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Utkommer: **November** ■ **www.blizzard.com/w3/**

WARCRAFT 3

OKEJ, VI HAR HÖRT DET FÖRUT, MEN NU SKA *WARCRAFT 3* ALLTSÅ SNART VARA FÄRDIGT. Det ser ut som om Blizzard Entertainment äntligen har kommit på vad de vill göra med sin nästa stora spelsatsning, *Warcraft 3*.

Det har varit osäkert exakt vilken typ av spel det skulle bli, men nu verkar man ha bestämt sig för att det ska bli en blandning av rollspel och strategi, där spelare både ska skapa sin egen karaktär och samtidigt lägga en hel del tid på krigsstrategiska överväganden.

Även om man också ska tänka på att samla in resurser och bygga upp sina städer så ska den här delen spela en mindre roll än det ursprungligen var tänkt, för att göra *Warcraft 3* mer lättöverskådligt.

"SPELARNA SKA BÅDE SKAPA SIN EGEN FIGUR OCH LÄGGA NED EN DEL TID PÅ KRIGSSTRATEGISKA ÖVERVÄGANDEN"

Det är också bestämt att det "bara" ska vara fem olika spelbara raser (den planerade sjätte blev uppenbarligen för svår att passa in i spelet), medan grafiken i gengäld ser ut att bli något av det snyggaste vi hittills har sett i ett datorspel.

BEDÖMNING

Ett lovande spel, men vi får vänta och se om det kan klara sig i konkurrensen från de många andra finputsade konkurrenterna under 2001.

I KORTHET

- **5 spelbara raser**
- **Hundratals nya magiska trollformler**
- **Renodlat strategi-gameplay**
- **Möjlighet att skapa egna karaktärer**





CHASING THE DRAGON **Jämfört med föregångarna ser den visuella sidan av *Warcraft 3* otroligt snygg ut. Kolla ljuseffekterna!**

HÅLL UTKIK EFTER



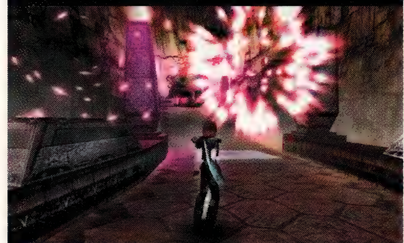
CONFLICT: DESERT STORM Ett realistiskt actionspel av Rogue Spear-typen, där man kämpar mot Saddams trogna styrkor under gulfkriget. *www.sci.co.uk*



THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND En av de största och mest detaljerede spelvärldarna är redo för tredje ronden assisterad av en helt ny grafisk motor. *www.elderscrolls.com*



DUKE NUKEM FOREVER Fans av Duke håller på att tappa tålamodet medan de väntar på fortsättningen till en av spelhistoriens största action-succéer. *www.godgames.com*



TITANIUM ANGELS Utspelas i en parallell värld, där fyra raser kämpar för att överleva. Spelare kan växla mellan att styra två olika karaktärer. *www.sci.co.uk*

OCKSÅ PÅ VÄG!

En stor del av de här spelen har vi ännu inte sett några skärmbilder från, så de dyker knappast upp före jul.

TITEL	PRODUCENT
Aliens vs Predator 2	Fox Interactive
Blitz: Disc Arena	SouthEnd Interactive
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Headfirst Productions
Cannon Fodder 3D	Codemasters
Earth 3	Topware Interactive
Fighting Legends	Maximum Charisma Studios
Freedom Force	Irrational Games
Galleon	Interplay
Last Ninja: Return to Lin Fen Island	Studio 3
Sid Meier's Prehistoric	Electronic Arts
Sigma	Microsoft
Starsky and Hutch	Empire Interactive

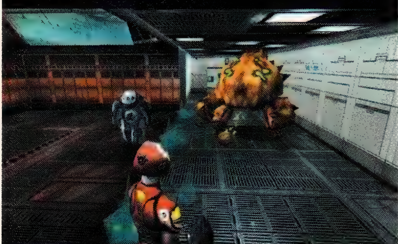
HÅLL UTKIK EFTER



YAGER En tempofylld och till synes visuellt imponerande science fiction-upplevelse, som blir en blandning av actionspel och simulation. *www.yager.de*



PRAETORIANS Slagen i detta strategispel ska utspelas i realtid med tusentals soldater på slagfältet i samma stil som i *Shogun: Total War*. *www.pyrostudios.com*



EUROPA Välj mellan en av tre karaktärer och klara upp mysteriet bakom en utomjordisk organism som har hittats på Jorden. *www.evolutiongames.com/europa*



SHADOWS OF REALITY Ett enormt online-rollspel som fortfarande saknar utgivare. Finns det någon som har ett par miljoner över? *www.nevolution.net*

OCKSÅ PÅ VÄG!

Med lite tur så kommer de här spännande titlarna att dyka upp under 2002. På andra sidan ...

TITEL	PRODUCENT
Freelancer	Microsoft
Championship Manager 4	Eidos Interactive
Civilization 3	Hasbro Interactive
Deus Ex 2	Eidos Interactive
Doom 3	Id Software
Gladiator	Havas Interactive
Grom	CDV Software
Halo	Microsoft
Internal Affairs	ATD
Master of Orion 3	MicroProse
Star Wars Galaxies	Sony
Thief 3	Eidos Interactive

■ Producent: **Epic Megagames** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ Utkommer: **I slutet av 2001** ■ **www.epicgames.com**

UNREAL 2

UNREAL 2 KOMMER UTAN TVEKAN ATT SKAPA KÖER UTANFÖR SPELBUTIKERNA. *Unreal Tournament* är ett av de senaste årens mest tempofyllda och grafiskt lyckade actionspel. Därför är det ingen större överraskning om vi säger att arbetet med att skapa det officiella tillägget följs med stor spänning bland alla datorspelare.

Den goda nyheten är att arbetet framskrider enligt planerna – den dåliga är att Epic, efter att ett antal detaljer om spelet sluppit ut av misstag, har valt att inte offentliggöra någon ytterligare information om *Unreal 2*. Företagets chef, Mark Rein, förklarade nyligen: "När vi nästa gång släpper skärmbilder vill vi vara helt säkra på att de är både meningsfulla och oförglömliga. *Unreal 2* blir ett spektakulärt spel med massor av fantastiska ögonblick, men det tar tid att uppfylla våra ambitioner."

Om det aktuella tekniska demot, som de här skärmbilderna är hämtade ifrån, också håller i den slutliga versionen av spelet, är ordet "spektakulärt" en underdrift.

> "UNREAL 2 BLIR ETT SPEKTAKULÄRT SPEL MED MASSOR AV FANTASTISKA ÖGONBLICK"

BEDÖMNING
Trots bristen på närmare detaljer tyder allt på att *Unreal 2* blir ett revolutionerande spel, även om det fortfarande är osäkert exakt när det blir klart.

I KORTHET
- Helt ny grafisk motor
- Fortsättning på Unreal-historien
- En rad nya karaktärer och vapen





GRAFIKGODIS Du kan lita på oss när vi säger att *Unreal 2* kommer att slå knockout på skjutaspelskonkurrenterna, när det släpps i butikerna.

■ Producent: **Elixir Studios** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Utkommer: **December** ■ **www.elixir-studios.co.uk**

REPUBLIC: THE REVOLUTION





GATULIV Alla novistranianer har sina egna dagliga uppgifter och övertygelser, så hur får du dem alla att sluta upp bakom dig?

I KORTHET
- 1 miljon invånare
- 16 konkurrerande politiska fraktioner
- Omfattande grafisk motor

KAN _REPUBLIC_ STARTA DEN SPELREVOLUTION DET LOVAR? Efter kommunismens fall i Östeuropa fick många av de tidigare satellitstaterna som annars kunde ha räknat med stöd från Sovjetunionen, enorma ekonomiska problem.

Det är bakgrunden för ett av årets mest ambitiösa spel, *Republic: The Revolution*, som utspelas i den fiktiva östblocksprovinsen Novistrana. Spelaren börjar som en enkel partisekreterare i ett spartanskt högkvarter och ska sedan arbeta sig uppför den politiska stegen i hopp om att kunna störta den impopulära premiärministern och till slut ta hans plats. För att göra det kan man t ex organisera demonstrationer och till och med manipulera den lokala fotbollsturneringen för att skaffa sig folkets stöd.

Republic ska innehålla över en miljon invånare, alla med sina egna rutiner och politiska övertygelser. Exakt hur olika de ska vara är dock fortfarande en öppen fråga. Under alla omständigheter kommer det att bli ett av de mest omfattande spelen 2001.

> "MAN KAN MANIPULERA MED DEN LOKALA FOTBOLLSTURNERINGEN FÖR ATT SKAFFA SIG FOLKETS STÖD"

BEDÖMNING
Idén bakom *Republic* är helt fantastisk, men vi är fortfarande lite osäkra på om de kan lyckas skapa ett helt befolkat land, samtidigt som spelet blir underhållande.



Människan i historien

Lika länge som människan har existerat, har vi sökt svar på varför vi är här och hur vi kom till. Kulturer över hela världen har i alla tider haft sin egen skapelseberättelse. Ett gemensamt mål för religionen och vetenskapen är att finna våra rötter, så att vi skall kunna förstå oss själva.

Förstå världen bättre med

ILLUSTRERAD VETENSKAP

■ Producent: **Illusion Softworks** ■ Utgivare: **Take 2** ■ Kommer: **Mars 2001**

I KORTHET

Så det ska vara "Driver möter Hitman"? Låter som ett coolt koncept. Jamen, hallå, ännu ett gangster-spel. Har inte spelat något sånt på, ja, fem minuter! Vad är det som är så hippt med gangsters just nu?

Lock, Stock and Two Smoking Barrels, där har du det. Men det här är inte som de andra spelen, det är enormt. Det finns över 60 noggrant modellerade bilar

Jamen är Vinnie Jones med då? **Tyvärr inte. Han är för upptagen med att ge Nick Cage stryk för att han lurat på Vinnie en roll i Gone in 60 Seconds!**

MAFIA CITY OF LOST HEAVEN

GENRE Action

Med sin kluriga kombination av element från Driver och Hitman är **MAFIA** helt klart ett av de mest lovande spelen 2001. Vi ger oss ut för att ta reda på mer.

Hollywood-legenden Martin Scorsese skulle ha gillat historien om Tommy - den tuffe gangstern. En dag möter den härdade brottslingen en polis i sin lokal och tar tillfället i akt att göra ett chockartat bekännande om sitt liv som den allsmäktige maffia-bossen Don Salieris högra hand.

Av Sascha Gliss



EN GANGSTERS PARADIS De buckliga oljetunnorna som är slängda vid vägkanten och bilvraket antyder att det här kanske inte är ett utopia.

Mafia börjar med att Tommy kidnappas i sin taxi av två flyende gangstrar och tvingas under vapenhot att skaka av sig de förföljande poliserna.

Handlingen i Mafia börjar den dag då Tommy kidnappas i sin taxi av två flyende gangstrar och tvingas under vapenhot att skaka av sig de förföljande poliserna. Som Tommy får du följa hans ofrivilliga karriär i undre världens tjänst. Handlingen berättas i flashbacks som var och en utgör en episod i Tommys liv som kriminell. I rollen som Tommy ska du försöka att klara av alla dessa strapatser - det finns totalt 20 stycken - och gå den långa vägen från förare av flyktbilen till att bli den mest efterlyste mannen i stan.

Mafia utspelas i den fiktiva staden Lost Heaven och innehåller drygt 20 kvadratkilometer av vad som liknar en amerikansk stad då den organiserade brottsligheten fortfarande var i sin linda. Vid designen av gatorna kopierade utvecklarna ett otal riktiga byggnader från 1920-talets New York, Chicago och Washington och kombinerade dem med slumpmässigt utplacerade skyskrapor. På det här viset hoppas utvecklarna att undvika den fasadliknande enhetligheten som finns i andra spel, till exempel Driver, och göra det lätt att orientera sig på gatorna.



FJÄRDINGSMAN Du kan göra vad du vill framför den här gamla snuten – han kommer aldrig att hinna ifatt dig och ser ut att passa bättre i en gammal Åsa Nisse-film!

ETT LIV AV BROTT

Du kan utforska den här virtuella storstaden antingen till fots, eller om du ska tillryggalägga större sträckor, i någon av de 60 olika bilarna. En del bilar får du låna av maffian, medan andra får stjälas ungefär som i Grand Theft Auto. Bara ett ögonkast på bilflottan räcker för att det ska tåras i ögonen på en veteranbilsentusiast. Urvalet sträcker sig från enkla Ford Model T till den enormt dyrbara Duesenberg Speedster.

Förutom den eleganta grafiken är en av höjdpunkterna i spelet den fysiska motorn som står för körupplevelsen. Chefsdesignern, Daniel Vávra, är en passionerad racingfan och har lagt ned en berömvärd mängd blod, svett och tårar på simuleringen av veteranbilarna. Alla

HALSBRYTANDE BILJAKT Även en sådan här gammal klenod har fartresurser som räcker för att skaka av sig de förföljande poliserna.

bilarnas karosser och motorer är modellerade efter originalen. Kollisioner med andra fordon eller byggnader förvrider de jämna kurvorna och transformerar eleganta maskiner till rykande högar av metallskrot. I de flesta uppgifterna är det dock bäst om du kör ganska försiktigt. Polisen i Lost Heaven är lika petnoga som sina kollegor i Driver när det gäller att upprätthålla trafikreglerna. Om du bryter mot för många trafikregler kommer du automatiskt att dra uppmärksamheten till dig och kommer snart att finna att det är omöjligt att utföra dina illegala sysslor i fred.

Om du vill finslipa din egen körstil behöver du inte dyka direkt in i den kaotiska trafiken i stadens centrum. I storstadens utkant hittar du en enorm tävlingsbana som är perfekt för att testa hur bilarna uppför sig utan att du behöver dra till dig polisens uppmärksamhet. Som en bonus planerar programmerarna också för ett racingspel à la Need for Speed: Porsche Challenge, som tillkom nästan som en biprodukt av Mafias utvecklingsprocess.

Efter över två år i utvecklingslaboratoriet har Czech-teamet på Illusion Softworks slutfört designen av uppdragen och nu integreras hela storyn i själva spelet. Dessutom görs en slutlig finputsning på hur invånarna i Lost Heaven uppför sig. Teamet förklarade de olika utmaningar som väntar spelaren i Lost Heaven för incite PC Games med hjälp av ett av de mer komplicerade scenarierna. I det här exemplet måste Tommy lönnmörda en lokal politiker som maffian inte längre gillar, mitt under ett pågående valmöte. Beväpnad med ett gevär inspekterar du området omkring den korrumperade politikern och söker efter en lugn plats för lönnmordet. En sliten och nedgången fabrik verkar vara den idealiska platsen, men den är upptagen av ett gäng husockupanter som visar sig vara extremt aggressiva och försöker att med våld tvinga Tommy att gå därifrån.

Självklart kunde den härdade gangstern tysta luffarna med sitt vapen, men då får han räkna med att möta ett hundratals poliser när han lämnar byggnaden. Om du värdesätter din frihet måste du hitta ett tyst sätt att lösa problemet med de hemlösa och ostört kunna utföra ditt uppdrag. Och, precis som i Hitman, kommer det att finnas flera olika sätt att göra detta på.



AKTA LACKEN Alla de sextio olika fordonen i Mafia har modellerats efter sina verkliga motsvarigheter.

BLODSUGARE! VEM ÄR VAMPYR? En scen som denna med flera karaktärer, alla detaljer och antialiasing aktiverad, kräver rejäl processorkraft. Du behöver en kraftfull dator med ett av de snabbaste grafikkorten du kan hitta.

KAMP UTAN KANTER

Antialiasing är en grafisk effekt som vi spelare inte kan leva utan. I alla fall inte om man frågar grafikkortstillverkarna nVidia och 3dfx, som helst ser att effekten blir en fast standard i alla nya 3D-kort. I den här artikeln berättar vi i detalj **VAD ANTIALIASING ÄR**, vilken skillnad det gör för bildkvaliteten, hur de mest kända grafikkorten löser uppgiften och vad du får ut av det i dina spel

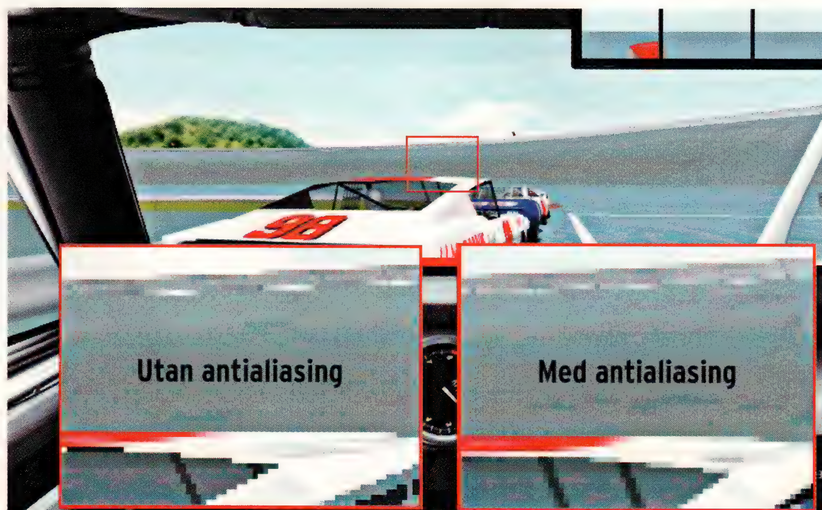
FAKTA

■ Vad är ...? Antialiasing

■ **Kantutjämning:** Utjämning av den "trappeffekt" som särskilt är tydlig på de kanter som är nästan lodräta eller nästan vågräta.

■ **Supersampling:** En metod där bildupplösningen ökas internt i grafikkortet för att därefter reduceras till önskad storlek.

■ **Jittering:** Att undersöka flera punkter omkring den egentliga för att kunna beräkna den slutliga färgen mer precist.



OPROBLEMATISK RACING Särskilt vid kraftiga kontraster ger antialiasing en stor kvalitetsförbättring. Något som man tydligt kan se även i äldre spel som t ex *Nascar Racing.*

Att diskutera antialiasing är i spelkretsar nästan som att diskutera religion. Det finns i princip två olika sätt (nVidias och 3dfx) att använda den här tekniken på, som gör spelupplevelserna mindre kantiga och hackande, men vilket är bäst och vad ska du hålla utkik efter när det börjar bli dags att investera i ett nytt grafikkort?

Av Armin Lenz

Nvidias antialiasing kallas också Supersampling. Från och med Detonator 2-drivrutinerna (närmare bestämt från version 5.22, som kan hämtas på www. 3dchipset.com eller www.nvidia.com), har nVidias 3D-grafikchips kunnat leverera snyggt avrundade kanter. Med den här drivrutinen (helst Detonator 3) kan du

aktivera antialiasing på alla kort baserade på GeForce2 56 eller GeForce2 GTS, och det fungerar med både Direct3D och OpenGL.

Vid en inställning på 2x2-antialiasing ritar GeForce-chippet först upp bilden i fyrdubbel upplösning. Exempelvis skapar chippet en bild med 1600 x 1200 pixels och skalar ned den till 800 x 600, som blir spelets faktiska upplösning. Den här "överberäkningen" är det som ger de jämna kanterna.

Varje punkt i den slutliga bilden beräknas som genomsnittet av fyra bildpunkter (samples) från den stora bilden. Genom att blanda de här fyra punkterna får man jämna och snygga övergångar och får en kraftig reduktion av pixelflimret.

nVidias antialiasing fungerar bra med nästan alla OpenGL-baserade spel, och med de flesta Direct3D-baserade. Dock faller nVidias metod igenom på vissa titlar, där det uppstår en del fula bildfel som är mer störande än de taggiga kanterna som antialiasing ska avhjälpa – till exempel delar av bilden som ritas upp i alldeles för liten storlek.

Stora fördelar i lågt tempo

Fördelarna med antialiasing syns tydligast i långsamma spel som sportspel, rymdspel, flygsimulatorer och adventure-spel. Här ger både Voodoo5- och GeForce-korten jämna kanter och mindre av det störande pixelflimret. Snabba actionspel får däremot problem, då antialiasing drar så mycket kraft från grafikkortet att det kan bli svårt att få upp en vettig hastighet. Samtidigt upplevs de taggiga kanterna inte lika störande de råa skjutaspelen – du har helt enkelt inte tid att fundera på något annat än att skjuta dina fiender innan de skjuter dig.

En suverän bildkvalitet är ju inte till mycket nytta om hastigheten (frame rate) faller så mycket att det hela börjar likna en diabildvisning. I praktiken visar mätningarna att antialiasing bör användas vid förhållandevis låga upplösningar – eventuellt med 16 bitars färg.

Genomgående körs OpenGL-baserade spel bättre på en kraftfull PC, då de kan spelas i 32 bitars färg med antialiasing. Däremot bör du inte använda antialiasing på ditt GeForce-kort när du spelar snabba Direct3D-baserade spel.

Det är svårt att säga något generellt om detta – spelar du äldre spel eller använder en låg upplösning kan resultatet bli riktigt bra. Däremot syns det att Direct3D-spel använder kortet på ett så avancerat sätt att drivrutinen spiller för mycket kraft på att säkra kompatibiliteten – och så går det för långsamt igen.

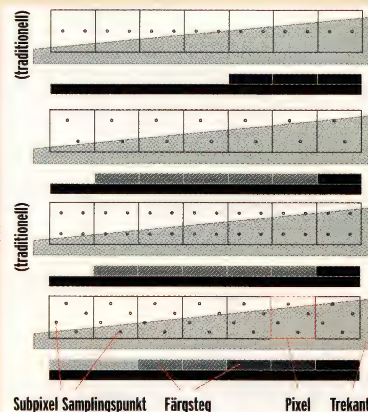
HUR FUNGERAR ANTIALIASING?

De nya grafikkorten blir hela tiden mer och mer avancerade och det kan vara svårt att förstå alla begrepp när du läser texten på asken till ett nytt grafikkort. **HÄR FÖRKLARAR VI VAD SOM LIGGER BAKOM FÖRKORTNINGEN AA.**

En viktig förutsättning för att förstå antialiasing är att förstå begreppet "sampling". En 3D-scen i ett spel är definierad matematiskt med mycket, mycket hög precision, men måste av naturliga skäl avbildas med ett ändligt antal pixels – till exempel 800 x 600. Därför undersöker grafikkortet för varje enskild pixel, om någon trekant syns i bilden och om den gör det, vilken färg (definierat med texturer och skuggor) denna pixel ska ha. Då denna kontroller helt onyanserat utförs mitt i varje pixel så uppstår de kända bildproblemen i form av taggiga kanter och pixelflimmer.

Det smarta med antialiasing består i beräkningen av flera punkter inom varje pixel och att låta den pixel som visas vara ett genomsnitt av de här punkterna. Denna raffinerade beräkningsmetod reducerar överdriven kontrast och det mycket störande pixelflimmer som kan uppstå vid ganska små rörelser i en bild. Med 2X-antialiasing används två punkter (subpixels) för beräkning av en pixel, med 4X-antialiasing beräknas hela fyra punkter för varje pixel.

Skillnaden mellan de olika antialiasing-metoderna ses inte bara på antalet punkter (ju fler, desto bättre), men också på placeringen av punkterna i varje pixel. I 4X-antialiasing placerar nVidia och ATI punkterna i en kvadrat mitt i varje pixel. 3dfx använder också en kvadrat, men vrider den något (ca 30°). Det ger en bättre placering av de extra punkterna och särskilt vid nästan vågräta eller lodräta kanter är det tydligt att 3dfxs 2X-antialiasing ger ett lika bra resultat som 4X-antialiasing från nVidia!



MJUKT RITAT Här ser du placeringen av subpixels i förhållande till de slutliga pixels och motsvarande färgvärden som blir resultatet. Observera hur 3dfx får större effekt än nVidia vid en beräkning av samma antal punkter.

Den avancerade versionen

Medan nVidia (GeForce) och ATI (Radeon) använder den Supersampling-metod som vi beskrev ovan har 3dfx valt en annan väg till jämna kanter. I stället för att först rita upp bilden i extra hög upplösning för att därefter skala ned den till önskad storlek, använder Voodoo5-korten en mycket mer raffinerad metod.

I deras metod, kallad "Jittering", förskjuts varje enskild trekant i bilden en liten bit (cirka en kvarts pixel) i en noggrant beräknad riktning på skärmen. Detta upprepas i olika riktningar, scenen ritas upp flera gånger lätt förskjuten och till sist kombineras bilderna till det slutgiltiga resultatet.

Med 2X-antialiasing kan de två processorerna på Voodoo5-kortet samtidigt beräkna två olika förskjutningar av samma scen, varefter T-bufferten kombinerar dem och sedan visas genomsnittet på skärmen. Denna operation kallas "blending" och levererar ett resultat där varje punkt är beräknad som genomsnittet av de två ursrungliga punkterna. 4X-antialiasing fungerar på motsvarande sätt, men här är det hela fyra förskjutningar som används för att beräkna det slutgiltiga resultatet.

Eftersom 3dfx-korten ritar upp varje bild med samma upplösning som den slutgiltiga kan det – till skillnad från Supersampling – inte uppstå kompatibilitetsproblem och dessutom kräver denna metod mindre RAM. Antialiasing med hjälp av Subpixel-jittering fungerar därför utan vidare med alla 3D-spel.

Orsaken till att detta överhuvudtaget kan bli en fråga är att en del spel ritar upp vissa delar av grafiken (text, ramar etc) direkt till skärmen



DET ÄR REN MAGI Ljuseffekter som du här ser i *Everquest* är ovanligt krävande och fulla av starka färgkontraster. Här hjälper Voodoo5:s 4-Sample-Antialiasing, som bland annat eliminerar det störande pixelflimret.

SÅ HÄR FUNGERAR SUPERSAMPLING



INVECKLAD UPPBYGGNAD Supersampling-processen belastar fillrate kraftigt, då bilden egentligen ritas upp i mycket högre upplösning än den vi får se på skärmen. Supersampling är därför bara lämpat för datorer med stora kraftreserver.

Supersampling är ett utmärkt sätt att förhöja bildkvaliteten. Det är bara synd att hastigheten blir så lidande.

utan att använda 3D-motorn – de delarna som är ren 2D-grafik. De här delarna kommer visserligen att missa kantutjämningen – men det kan faktiskt vara bra, särskilt om det är ren text. Supersampling-metoden kan däremot få problem här, eftersom delarna ritas upp i en mycket högre upplösning än spelet väntat sig.

Grafikdrivrutinen kan ofta rädda bilden, men då blir hastigheten lidande. Detta problem slipper 3dfx.

Snabb och effektiv

3dfx 4X-antialiasing är till synes bättre än konkurrenternas 4X-antialiasing (som också kallas 2x2-antialiasing). Och den mycket snabbare 2X-antialiasingen från 3dfx uppnår en kvalitet i klass med de andras 4X-antialiasing, vilket kan ses vid nästan lodräta eller vågräta kanter. Men den största fördelen med 3dfx metod ser man i samband med rörelser: Subpixel-jittering efterliknar rörelserna mellan de enskilda bilderna och det ger en mycket synlig fördel, då de störande flimmereffekterna, som uppstår utan antialiasing, elimineras helt!

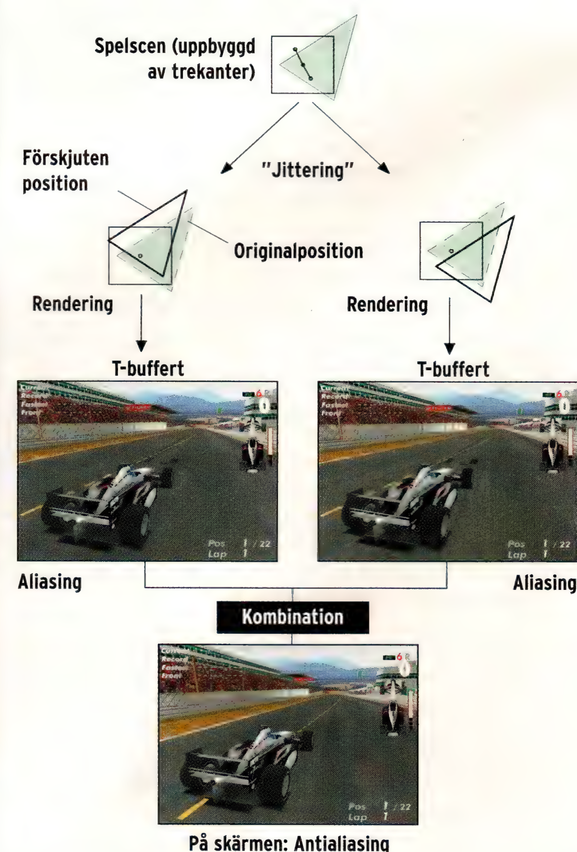
Voodoo5-kortet är uppbyggt



SNYGGARE HJÄLTAR Det är inte bara vassa kanter som kan dra nytta av Subpixel-jittering (förklaring till höger). Den högre beräkningsgraden gör också texturerna mer naturliga – här i spelet *Blade*.

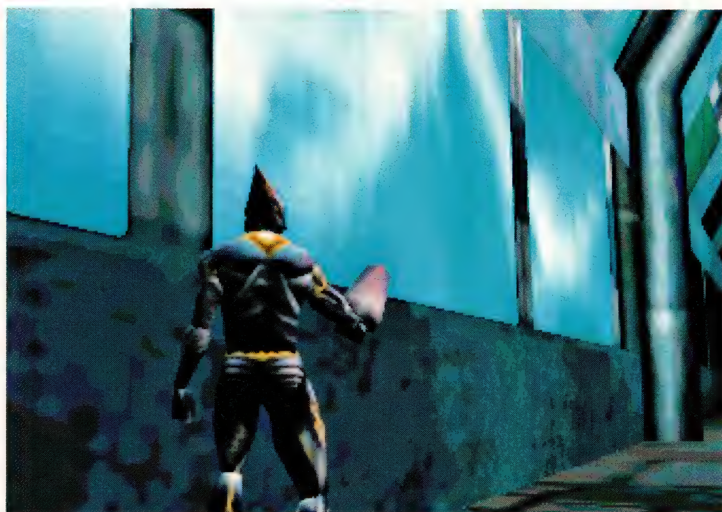
SÅ HÄR FUNGERAR JITTERING

3dfx utför antialiasing med en teknik där två marginellt olika bilder blandas till en i T-bufferten.





TRAPPLIKNANDE KANTER Här ses ett utsnitt från en vanlig bild i en sned vinkel. Linjerna är pixelerade och särskilt fönsterkanterna ser lite underliga ut.



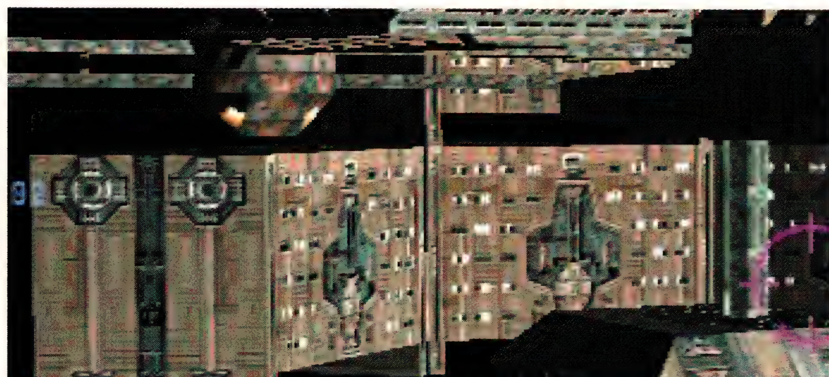
JÄMNA KANTER Fönsterkanterna ser mycket bättre ut på den här bilden med antialiasing. Man får ut lite mer av den extra processorkraften.

med två identiska grafikchip, vilket gör 2X-antialiasing mycket effektiv på detta kort. Går man upp till 4X-antialiasing tappar kortet dock orken vid högre upplösningar och man kan därför rekommendera en reduktion av upplösningen eller ett byte till 16 bitars färgdjup.

Det kommande monsterkortet Voodoo5 6000 är utrustat med fyra chip och borde därför kunna uppnå mycket höga hastigheter, även med 4X-antialiasing. Å andra sidan är det sällan någon nackdel att gå ned till en lägre upplösning, för även vid 640 x 480 i 32 bitar får du ett bra resultat med antialiasing. Särskilt de med små skärmar kommer att uppskatta detta.

3dfx konsekventa satsning på den bästa antialiasingen är uppenbar. 2X-antialiasing är mycket snabb. 4X-antialiasing är visserligen godis för ögonen, men de nuvarande grafikkorten med 2 processorer är inte snabba nog för denna lyx. Vi har nog inte sett det sista i utvecklingen – både 8X- och 16X-antialiasing kan höja nivån ytterligare, samtidigt som mer raffinerade och effektiva metoder kommer att dyka upp i kommande generationer av grafikkort.



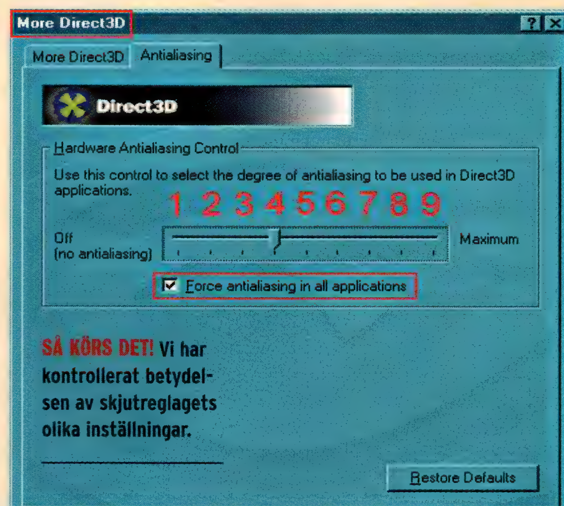


ELEGANT UPPMJUKNING I spelet *Tachyon* ser texturerna på stationen lite raggiga ut. Med antialiasing är detaljerna mindre pixelerade.

RIKTIG KURRAGÖMMA

Aktiveringen av antialiasing på **NVIDIAS GRAFIKKORT** är väl dold. Vi visar dig var du hittar den i nVidias Detonator 3-drivrutin.

Börja med att välja skärminställningar. Klicka på knappen "Avanceret..." och välj fliken "GeForce 256". Klicka på knappen "Additional Properties..." och välj fliken "Direct3D". Klicka på knappen "More Direct3D" och välj fliken "Antialiasing". Om du markerar kryssrutan "Force antialiasing in all applications" kommer drivrutinen att använda antialiasing. Det gäller även om spelen inte är förberedda för det - och då så nästan alltid är fallet finns det sällan någon anledning att avaktivera detta alternativ. Med skjutreglaget kan du välja olika kvalitetsnivåer.



SÅ KÖRS DET! Vi har kontrollerat betydelsen av skjutreglagets olika inställningar.

1 **Ingen antialiasing**

2 **1x2 antialiasing**
Bara vågräta kanter jämnas ut.

4 **2x2 antialiasing**
Standardinställning, fyrdubbel upplösning.

7 **3x3 antialiasing**
Hög (niodubbel) upplösning.

9 **4x4 antialiasing**
16-dubbel upplösning. Med denna höga och mycket krävande inställning kommer alla spel att bli mycket långsamma.

Den sista EPISODEN?

Den deprimerande känslan av att ha kastat bort 400 kronor på ett **URKASST** spel kan snart vara historia när utvecklarna börjar titta på Internet som distributionskanal.

Du har konfigurerat spelet och orientalisk musik börjar strömma ut ur högtalarna. En mycket lättklädd blondin börjar dansa suggestivt och du börjar undra om någon har satt i en CD-ROM med Playboys utvikningskalender 2001 av misstag.

Av Martin Clayden

Men nejdå, det är bara inledningen på *Arabian Nights*, det första i vad som ser ut att bli ett nytt fenomen bland PC-spelen – episodspelen. Upplägget är enkelt. Varför kasta ut 500 kronor på ett PC-spel i affären när du kan hämta det från Internet för bara 50 kronor? Dessutom är detta bara det första 'kapitlet' i ett sjudelat spel som kommer att släppas ut i delar varje månad för samma pris – eller där du kan köpa hela spelet för ca 200 kronor.

Men var kom idén till de episoduppdelade spelen ifrån? En ledtråd kan man få från Kipp Kilpatrick på Digital Tome som nyligen släppt sitt första episoduppdelade spel, det medeltida realtids-fantasy-rollspelet *Siege of Avalon*: "Nästan alla medarbetare på Digital Tome är hardcore-spelare. Vi tröttnade på att sitta och vänta på uppföljare till spel som vi älskade att slösa bort massor av timmar på. Vårt motto, 'Spelat några bra böcker på sista tiden' sammanfattar vårt mål att efterlikna den känsla du får när du är mitt inne i en bra bok. I vårt fall är det så att lagom till att du har spelat färdigt ett kapitel så finns nästa kapitel tillgängligt på Internet: när som helst, var som helst."

"Vi har lagt ned ett enormt arbete på att hålla ned hämtningstiderna. Vi vet att det första kapitlet är lite större än vad en del kommer att uppskatta, men det är motorn som driver hela spelet. Vi erbjuder det första kapitlet av *Siege of Avalon* gratis, delvis för att locka folk att ta sig över detta hinder."

"Förutom de uppenbara finansiella fördelarna har vi den snabba leveranstiden. När vi är klara och har

ARABIAN NIGHTS



- Ute: **Nu** ■ Distributör: **Visiware**
- Utvecklare: **Visiware**
- **www.visiware.com**
- Pris: **ca 50 kronor per kapitel**

VAD FÅR DU DÅ FÖR PENGARNA? För det första så får du ett härligt rollspelsäventyr som kombinerar en del orientalisk magi med element från adventure-spel, action och strid, komplett med imponerande snyggt uppbyggd 3D-grafik. Handlingen utspelas i den orientaliska staden Akabha där Sultanens fru föder femlingar – alla döttrar. Under landets lagar måste varje dotter gifta sig innan hon fyller 20 eller förklaras vara en 'Al Jotani' (en gatans kvinna).

Du spelar den stilige unge friaren Ali som har ett gott öga till den otroligt vackra Melissa, men det är bara 24 timmar tills hon fyller 20 år. Den enda nackdelen är att om du ska ha någon chans att ta över tronen när den gamle mannen går bort så måste du gifta dig med alla de andra döttrarna samtidigt, efter som även de fyller 20.

Med Melissa är det inga problem eftersom hon redan är betuttad i dig, men de övriga flickorna har andra planer och måste övertygas. Naturligtvis är Alis problem värre än kvinnors obeslutsamhet och han måste utnyttja sina akrobatiska, scimitar-svingande, flöjtspelande, smygande och trollformelkunskaper för att besegra den onde Grand Vizier och hans hantlangare.

Gränssnittet är den bekanta kombinationen av mus och tangentbord och spelet har samma tredjepersonsperspektiv som Lara Croft är så förtjust i. Den orientaliska bakgrunden som märks tydligt i palatsträdgårdarna och staden är en välkommen omväxling från ruiner, underjordiska gångar och futuristiska städer, och med över 60 karaktärer i de sju episoderna kan du knappast klaga på understimulans.

Som ett lockbete är den första episoden, Melissa's Letter, fritt tillgänglig med en hämtningstid på 34 minuter med ett 56 kbps-modem (14,3 MB) och då ingår 3D-spelmotorn. De återstående sex episoderna är i genomsnitt 10-15 MB stora och kan bara köpas på samma webbplats.

Ett mer humoristiskt och engagerande spel än Siege of Avalon. Lär tilltala en bredare publik. **7**

FRAMTIDA SPEL?



COMMAND AND CONQUER

Koncept: Ett ihållande krig mellan Sovjet och de allierade bildar bakgrund för spelet. Spelarna köper det första kapitlet som ett fristående spel och hämtar sedan efterföljande kapitel direkt på Internet. Varje ny episod innehåller nya kampanjer, uppdrag och enheter och utvecklar handlingen ytterligare. Man kan spela antingen som Sovjet eller de allierade, med unika episoder för varje sida.

Hur sannolikt? Inte särskilt! Åtminstone inte ännu. Men om spelarna köper konceptet så ... kanske ändå! **2**



LÄTTSMÄLT Det Tomb Raider-liknande äventyret *Arabian Nights* är mer lättillgängligt än *Siege of Avalon* och bättre lämpat för den ovane spelaren.

testat ett nytt kapitel kan det vara tillgängligt inom några timmar".

Digital Tomes planerar att alla kommande episodspel ska bestå av minst 25 kapitel.

Frågan kvarstår: Kommer den här nya trenden att vara en revolution inom PC-spelande på samma sätt som MP3 revolutionerat musikindustrin och författare som Stephen King revolutionerat förlagsverksamheten?

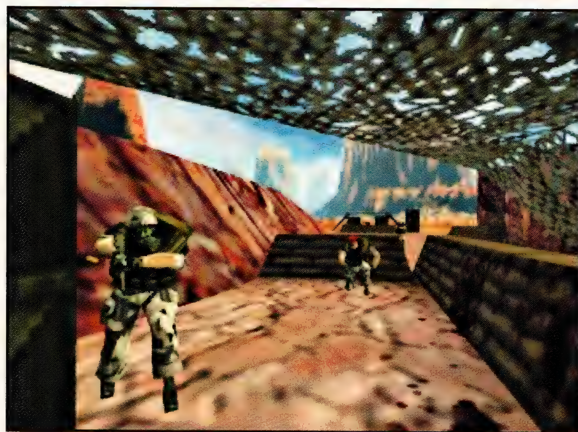
Månadens Lara Croft

Det är inte heller alla episodspel som måste hämtas från Internet. Core Designs nästa Tomb Raider-äventyr, med planerat release-datum senare i år, kommer att vara ett episodspel som du köper i en ask. I stället för att hämta olika kapitel av spelet får spelarna köpa en förpackad version av spelet precis som vanligt, men kommer sedan att kunna utnyttja ytterligare tjänster som är tillgängliga på utvecklarens hemsida. Core Designs driftschef, Adrian Smith, förklarar: "Fördelen för oss är att när vi skapar ett spel i det här formatet så behöver vi inte börja om från början varje gång vi vill komma med ett nytt spel. Förut var det så att när vi var klara med ett spel var vi tvungna att tänka ut ett nytt scenario för uppföljaren. Nu har vi stommen klar, varje nytt spel kommer att vara en del av en genomgående handling samtidigt som det är en fristående produkt. Det gör oss mer fokuserade."

Tror Adrian då att episodspel är datorspelens framtid? "Vi tror att det är ett mycket intressant koncept, men det kommer bara att passa i vissa genrer. Konceptet verkar i alla fall passa för Lara!".

För Kipp Kilpatrick är framtiden lika ljus: "Jag tror att episodspel kommer att vara en av de snabbast växande delarna av spelindustrin. De okända fördelarna är den attraktionskraft de kan ha på icke-spelare. Det är en enorm marknad. Vi får redan feedback från folk som verkligen har uppskattat vårt spel, men som inte ingår i den normala målgruppen".

FRAMTIDA SPEL?



HALF-LIFE

Koncept: Motorn och det första kapitlet köps som ett vanligt spel. Detta första segment introducerar spelarna till karaktärerna och spelvärlden. När de gått igenom det första introduktionskapitlet kan de koppla upp sig på Internet och hämta nya kapitel som läggs upp med jämna mellanrum. Spelvärlden utökas konstant med nya kartor, monster och en fängslande handling som håller spelarna kvar.

Hur sannolikt? Tja, det kan fungera så det finns inget som hindrar det, men det dröjer nog ett par år. **6**

SIEGE OF AVALON



- Ute: **Nu**
- Distributör: **Digital Tome**
- Utvecklare: **Digital Tome**
- **www.siege-of-avalon.com**
- Pris: **Första kapitlet gratis, $9,95 för efterföljande kapitel**

PRECIS SOM ARABIAN NIGHTS ÄR Siege of Avalon ett single player 2D-spel som kommer att kännas bekant för fans av Diablo och Planescape Torment och de flesta D&D-spel. I blandningen av traditionell medeltida fantasy och strid rör sig handlingen runt en ung man som anlänt på scenen i slutet av ett tolvårigt krig där staden Avalon varit belägrad. Du kan rekrytera fyra NPC-medlemmar till ditt team och försöka besegra den praktiskt taget oövervinnlige fienden Mithras, en kvasidemon som inte bör beskådas om man nyss har ätit.

Inne i citadellet finns de motvilligt allierade sju västra kungadömena, som inte bara står inför de samlade Sha'ahoul-rövarna från öster, utan också den fruktade shaman-krigslorden Mithras. Med knappt några försörjningar kvar riskerar citadellets befälhavare, General Ovon, en raid på ett svagt försvarat fiendeläger med en tredjedel av citadellets styrkor. Vad som borde ha varit ett enkelt uppdrag blir en katastrof – generalen och hans män ses aldrig till igen och hans bror (dvs du) får nu kliva fram för att höja moralen bland citadellets nedslagna försvarare.

I spelets gameplay ingår samtal med olika karaktärer i spelet för att samla in värdefull information, gradvis uppgradera vapen och skills och sedan använda rent våld eller kraftfulla spells för att slå ned dina fiender. Eldklot, isstormar och elchocker är bara några av de krafter i spelet som kommer att hålla dig fängslad medan du utforskar de olika kapitlen.

Det finns sammanlagt sex episoder, där den första är gratis och de övriga kan hämtas för ca 100 kronor styck, eller förbeställas för $35 (ca 320 kronor). De första två kapitlen och det sjätte är obligatoriska, medan de tre i mitten är valfria 'expansion packs' som kan spelas i valfri ordning eller helt hoppas över om man så vill.

Mer gediget än Arabian Nights, men mindre utrymme för utveckling. Diablo 2-fans kommer att älska det. **7**



SIR ALEX FERGUSON Det är långtifrån säkert att du någonsin får ett "Sir" framför ditt namn som tecken på din betydelse, men i *Championship Manager* har du i alla fall chansen att mäta dina förmågor med den bästa av dem alla, Manchester Uniteds manager Sir Alex.

KAMPEN OM FOTBOLLEN

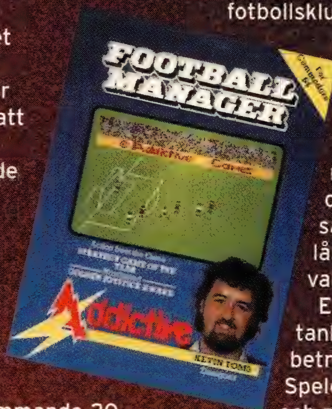
De senaste årens mästare, **CHAMPIONSHIP MANAGER,** intar försäljningslistorna med sin 00/01-version. Vi tar en titt på historien och konkurrenterna och gör en kvalificerad gissning på matchens utgång.

Året är 1982 och det skäggiga ansiktet tillhörande Kevin Toms grinar fånigt mot oss från asken till spelet *Football Manager.* Det är ett otroligt enkelt spel skrivet i BASIC. Stjärnspelarna är folk som de numera glömda Kenny Sansom och Graham Rix, och Liverpool har i flera säsonger varit Europas dominerande klubblag. Spelets matcher visas på skärmen mellan två lag av streckgubbar, ett vitt lag och ett svart. Ren stenålder. Och det sålde en bra bit över en miljon exemplar.

Av Jonathan Todd

År 2000 släpps *Championship Manager 00/01*, den nu dominerande managertiteln, och det slår sig nästan omedelbart in på top 10 i all världens länder, där man spelar "riktig" fotboll. Denna uppdatering är en komplex simulation med tämligen omfattande kontraktsförhandlingar (som en följd av spelarnas ökade makt) och detaljerade matchkommentarer. Det förväntas sälja över 1,5 miljoner exemplar.

Så 20 år efter det första spadtaget i managergenren har fotbollfolkets lust att styra sina favoritklubbar fram mot de stora pokalerna alltså inte blivit mindre. Men vad händer i framtiden? Hur ska utvecklingen i verkligheten påverka denna spelgenre under de kommande 20 åren? Och kan *Champ Man* överhuvudtaget detroniseras i den omedelbara framtiden? Vi har frågat de som borde veta.



Steve Marks, PR- & marketingdirektör hos Midas Interactive, tror att gränsen mellan fantasi och verklighet kommer att bli ännu mer flytande: "Det visas mer fotboll i TV än någonsin tidigare, fler människor följer sporten och därför får vi också fler manager-wannabees. De här managertitlarna är det närmaste de flesta av oss kommer att styra en fotbollsklubb! Online-turneringar blir en hård nöt att knäcka i framtiden, för spelen innehåller mer data än någonsin tidigare. Fler spelare, fler lag, fler matcher, fler tacklingar och fler skott registreras, så det kan mycket väl bli för långsamt för att spela mot varandra på Internet."

En utmärkt poäng, med tanke på hur minutiös bearbetningen är i *CM 00/01*. Spelet är extremt detaljerat och realistiskt, men realismen kan i vår mening inte byggas ut i det oändliga. Det går ut över spelbarheten.



FOOTBALL MANAGER Det första seriösa managerspelet från 1982. Matcherna mellan två lag av streckgubbar var oemotståndliga!



TRACKSUIT MANAGER Året är 1988, de textbaserade matcherna är legio.

Årets största överraskning kan mycket väl bli *Real Football* från utvecklarna på Deep Red. Direktören Kevin Buckner säger:

"Jag tror inte att det finns någon annan genre där utvecklarna kan komma undan med att släppa produkter som är så nördiga och visuellt tunna. Det finns säkert många killar därute som har experimenterat med enkla managersimulationer i sin barndom. Man kunde använda tärningar eller spelkort för att avgöra matchernas resultat och det var i princip lika spännande som managerspelen är idag."

Buckner tvivlar inte på att *Champ Man* petas ned från tronen i framtiden: "Det blir den gamla vanliga historien med "Kungen är död, länge leve kungen" - så går det med alla kungar. Men man måste ändå beundra *Champ Man* för ett trovärdigt och underhållande gameplay, vilket är mer än man kan säga om många av de andra titlarna i genren."

Låt oss nu höra vad skaparna av *Championship Manager* har att säga. Spelet är som bekant skapat av bröderna Collyer. Vi fick tag i Paul:

"Vi har träffat på något som många människor är som besatta av. Folk vill underhållas och i *Championship Manager* får de timme efter timme. Vi tror egentligen inte att *CM*-spelarna spelar så många andra spel. Vikten av 3D-grafik och 3D-ljud är starkt överdriven."

"Om någon lagt de senaste 10 åren på att utveckla ett topphemligt managerspel så kan det mycket väl slå *Championship Manager*. Jag är den förste som köper det om det är bra. Kopplingen till de enskilda spelarna blir det stora temat i *CM4*, men på längre sikt kan online-spel ge nya grader av spelbarhet," tror Paul Collyer.

Det råder alltså någorlunda enighet om att online-spel är genrens största utmaning i den närmaste framtiden. Men mycket kommer kanske att bero på hur den pågående EU-rättegången om transfersystemet slutar, för just transfersystemets lynnigheter är så exakt kopierade i *Championship Manager*, att en kovändning på denna punkt kanske kan komma att stå serien dyrt. Och låt oss inte glömma att 3D-animationer av matcherna kan förbättras mycket, så att anfallarna inte konsekvent bränner chanser från två meters håll och målvakterna inte låter sig luras av skott från 40 meter.

Låt matchen börja!

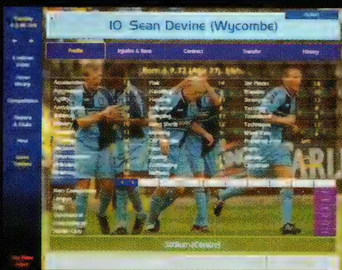


CHAMPIONSHIP MANAGER FRÅN 1992 Det ursprungliga spelet för Amiga blev närmast till åtlöje i spelpressen. Vem skrattar nu?

4 TITLAR DU SKA HÅLLA UTKIK EFTER

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

- Utkommer: **2002**
- Producent: **Sports Interactive**
- **www.sigames.com**



HÄR ÄR DET: Spelet som kan krossa konkurrenterna för evigt. Kanske. Det släpps först 2002, men det kommer ännu en uppdatering till *CM3* före nästa säsong. Förhoppningsvis innebär det ett nytt gränssnitt och ett omfattande online-spel.

Den enorma och exakta databasen tar vi nuförtiden för givet. Detsamma gäller det realistiska transfersystemet. Men kanske måste vi se alla de fina detaljerna och goda idéerna blomma ut för fullt innan vi kan använda ordet "perfekt" i en recension.

Vi vill ha en liga för ungdomslag, möjlighet att neka att låta spelare ställa upp i landslagsmatcher, fler träningsmöjligheter och större inblandning från pressen. Listan kunde blivit mycket längre, men vi ska inte ta orden ur munnen på våra kritiska läsare, som vet vad de vill ha.



THE INTERNET FOOTBALL CLUB

- Utkommer: **Har utkommit**
- Producent: **Rage Software**
- **www.internetfootballclub.com**

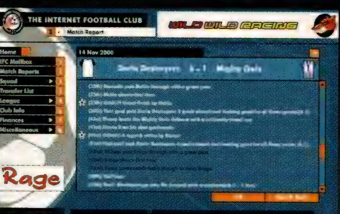


DET FÖRSTA MANAGERSPELET, som uteslutande kan spelas online.

Alla spelare och klubbar i ligan är fiktiva. Men annars är det "business as usual". Du väljer lag och taktik och du kastar dig ut på spelarmarknaden före varenda match. Du skickar sedan dina val till Rage som räknar ut hur bra du är. Du fastställer dina spelares reaktion på olika händelser i en match, till exempel deras spelstil om de har ledningen och får en man utvisad.

Spelaraffärer kan göras upp via e-post om man lyckas enas med någon annan manager. Det är ett snabbt spel och gratis förutom kostnaden för en Internet-anslutning. Dessutom kan man spela i privata ligor mot sina vänner.

Det är inte ett suveränt spel, men tills *CM4* kommer så kan det nog stilla den värsta hungern.



REAL FOOTBALL

- Utkommer: **2001**
- Producent: **Deep Red**
- **www.deepred.co.uk**



REAL FOOTBALL är ännu så länge ett topphemligt projekt, men vi fick en intervju med chefsutvecklaren, Kevin Buckner:

"Vi har färre siffror och mer atmosfär. Spelarna ska självklart bedömas med siffror, men färre än vad som är normalt idag. Real Football ger dig glädjen av att ha kontrollen och kunna göra en skillnad. Det är viktigare för spelaren att leva sig in i rollen än att vara statistiker."

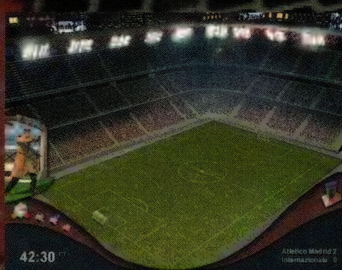
Man väljer inte sin nya anfallare efter hans bollkänsla eller uthållighet, utan snarare i ett samarbete med talangscouter. Det blir också viktigare att ta in spelare för provspelning. Om man frågar Buckner vilka klara fördelar hans spel har så rabblar han snabbt upp sex punkter:

1) Färre siffror för spelarna, mer personlighet. 2) Mindre statistik, mer psykologi. 3) Mindre text och mer visualitet. 4) Mindre single player och mer multiplayer. 5) Mindre leda och mer kreativitet. 6) Snyggare gränssnitt, mer intuition och interaktion.

Det låter i alla fall som en vinnare. Framtiden får utvisa om det kan klara en hel match på 90 minuter mot *CM4*.

GIANLUCA VIALLI'S EUROPEAN MANAGER

- Utkommer: **Har utkommit**
- Producent: **Midas Interactive**
- **www.midasinteractive.co.uk**



EFTER ATT DEN SYMPATISKE italienaren fick sparken från Chelsea har han blivit involverad i *European Manager* från Midas. Utvecklarna hoppas att kunna slå *Championship Manager* med visuella metoder. Steve Marks från Midas förklarar:

"Spelets utseende får *CM* att se urtråkigt ut. Ett bra exempel är visningen av matcherna, där man ser bollen spelas runt i stället för att sitta och läsa blinkande text på skärmen."

Det kan kanske bli svårt att övertyga hardcore-managers om att text ska avlösas av bilder, men Marks är medveten om styrkorna med de båda systemen:

"Det blir svårt att knuffa ned *CM* från tronen, för detaljdjupet kan inte överträffas. Men de visuella effekterna kan förbättras, liksom spelets gameplay göras snabbare."



DU KÖPTE DELARNA FÖRRA MÅNADEN. NU SKA DE SÄTTAS IHOP.

PC-BYGGANDE 2

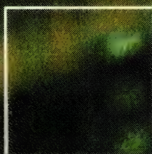
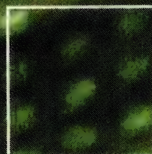
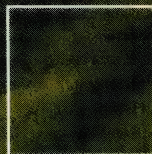
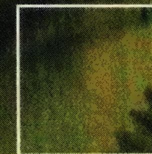
Förra månaden försökte vi på ett pedagogiskt sätt att förklara för dig vad som händer i PC:n och vilka komponenter du ska ut och leta efter. Nu är du förhoppningsvis frisk och utvilad så att vi kan sätta ihop **DIN HEMGJORDA PC.**

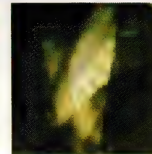
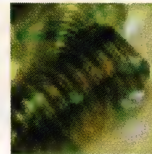
Förberedelse är allt. Okej, det är kanske inte allt, men det är i alla fall mycket viktigt. Du förbereder dig på att bygga din egen PC genom att leta upp ett ställe med plats för att sprida ut alla delar så att du kan få en överblick. Golvet ser måhända inbjudande ut, men det är knappast det bästa stället. För runt hörnet lurar mattornas statiska elektricitet på en chans att överfalla någon av dina vitala komponenter och ge den en rejäl omgång. Ditt moderna trägolv duger inte heller, för det blir mycket snabbt obekvämt att rota runt på det. Det här kan nämligen komma att ta åtskilliga timmar.

Av Duncan Evans och Thorstein Carlskov

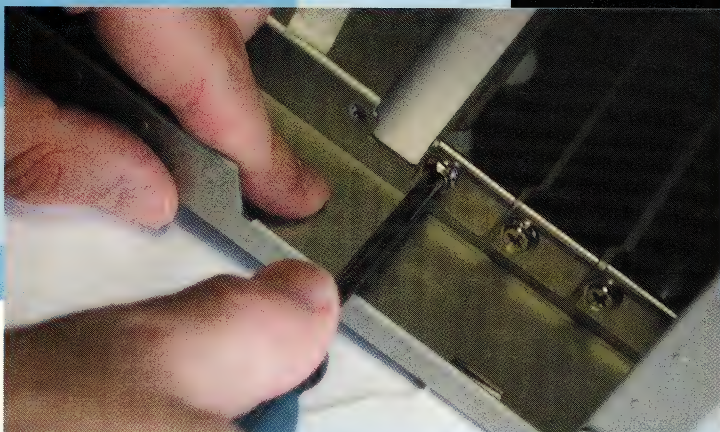
Din PC-byggplats ska vara ett ställe där du kan ha stumpar och bitar och skruvar liggande utan att katten, hunden, lillsyrran eller någon av dina gaggiga släktingar kommer och äter dem, leker med dem eller dammsuger upp dem. Sedan måste du också ha en bra belysning. Du bör ha både allmän belysning och en spotlight. Det kan vara ganska mörkt och skumt i PC:ns låda och det är otroligt viktigt att du kan se var du ska sätta skruvmejseln. Du kommer att behöva en stjärnskruvmejsel av storleken medium och en vanlig platt skruvmejsel modell mindre – och gärna alla möjliga andra skruvmejslar du har hemma, för du kan aldrig veta vilken typ av skruvar som finns i paketen förrän du öppnat dem. Och du kan lika gärna vara på den säkra sidan. Till sist, innan hela kalabaliken sätter igång, bör du gå på toaletten och gjort det du ska, så att du slipper göra i byxorna medan du tänker på andra saker. Nu har du förberett dig på bästa sätt inför det som väntar ...

VARNING! INCITE PC GAMES ERSÄTTER INGA FÖRSTÖRDA KOMPONENTER OM DU HAR GLÖMT ATT VIDTA FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER. PROCESSORER, GRAFIK- OCH LJUDKORT ÄR KÄNSLIGA OCH DU MÅSTE SE TILL ATT DU LADDAT UR DIN STATISKA ELEKTRICITET GENOM ATT VIDRÖRA NÅGOT JORDAT, T EX ETT ELEMENT, ELLER GENOM ATT SÄTTA PÅ DIG ETT *JORDAT ARMBAND.* SE OCKSÅ TILL ATT INTE STICKA IN FINGRARNA I STRÖMFÖRANDE KOMPONENTER ...

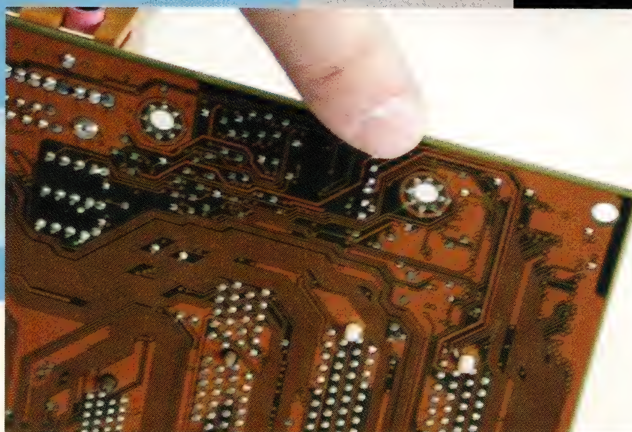




STEG 01



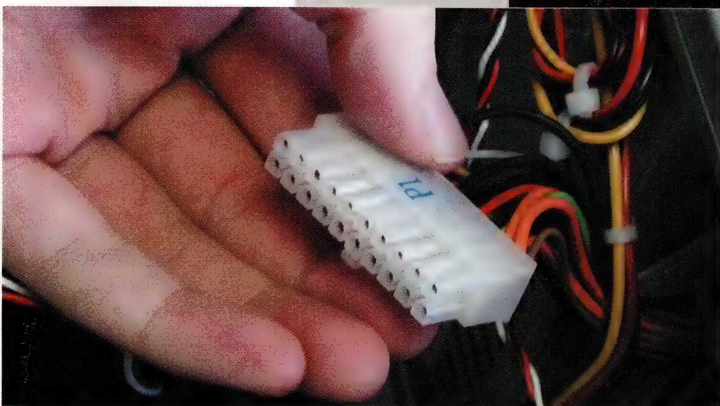
Börja med att packa upp lådan och moderkortet. Kontrollera hur portarna på moderkortet passar till hålen i lådan och lägg det sedan åt sidan. Lådans hål är oftast förseglade med små metallbitar som man får pilla bort manuellt. Ta av plastförpackningen från CD-ROM- och DVD-läsare, diskettenheten och Zip-driven. Vissa lådor ska också ha fötter fästa på undersidan.

STEG 02



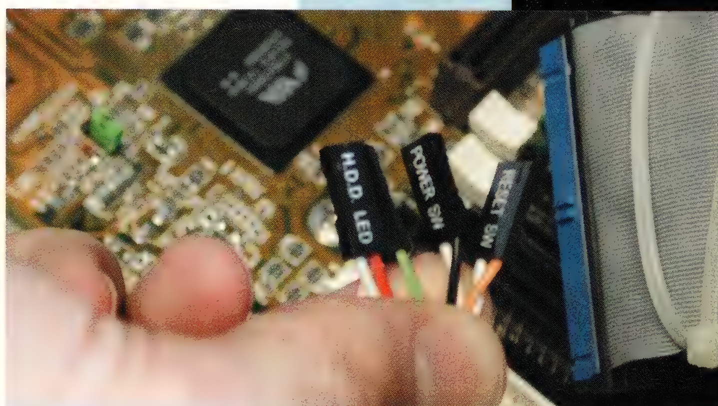
Nu ska moderkortet monteras i lådan. Vissa lådor har små anordningar på insidan där kortet ska stödas, samtidigt som det ska skruvas fast. Andra lådor har i stället små ben som man kan fästa i därför avsedda hål i moderkortet. Hur det än ser ut så ska moderkortet klickas på plats och skruvas fast i lådan. Se upp så att det inte bryts eller repas!

STEG 03



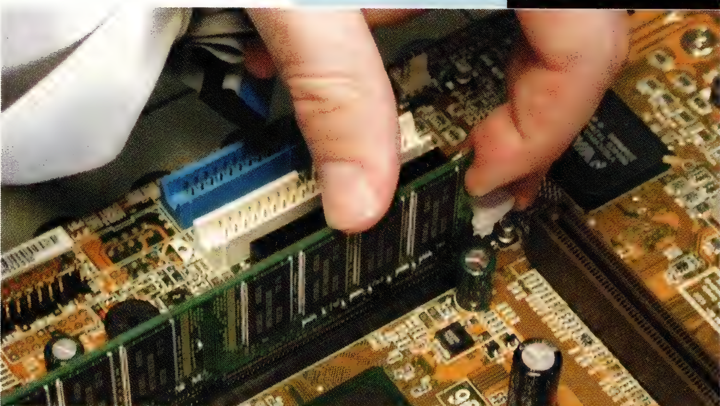
Anslut ledningarna från lådans strömförsörjning till kontakterna på moderkortet. Om ledningarna från transformatorn är uppdelade i två delar ska du lägga ihop dem tillsammans med de svarta ledningarna från kontakterna. De här passar bara i en kontakt, även om ditt moderkort också har en AT-strömförsörjning. Fördelen med ATX-paketet är att det kan stänga av systemet automatiskt.

STEG 04



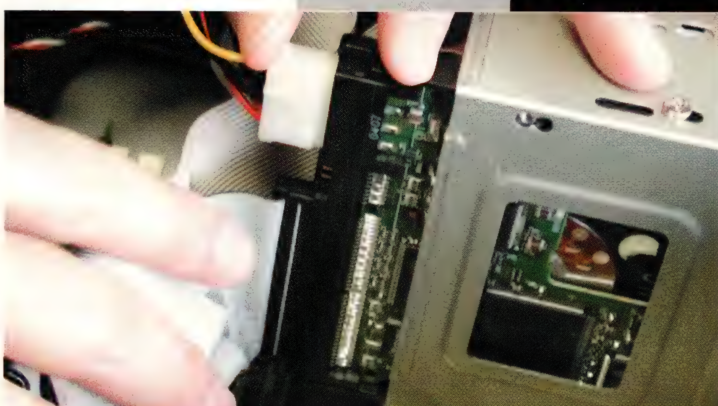
Installera moderkortets kontrolledningar. Här behöver du en handbok och lite fingerfärdighet. Det finns en omgång ledningar från lådans kontrollpanel som kan fästas i små kontakter på moderkortet. De ska passa ihop - och är i regel uppmärkta. Om PC:n vägrar att starta är det ofta de här ledningarna som är boven i dramat. Ofta har de helt enkelt hamnat på fel plats.

STEG 05



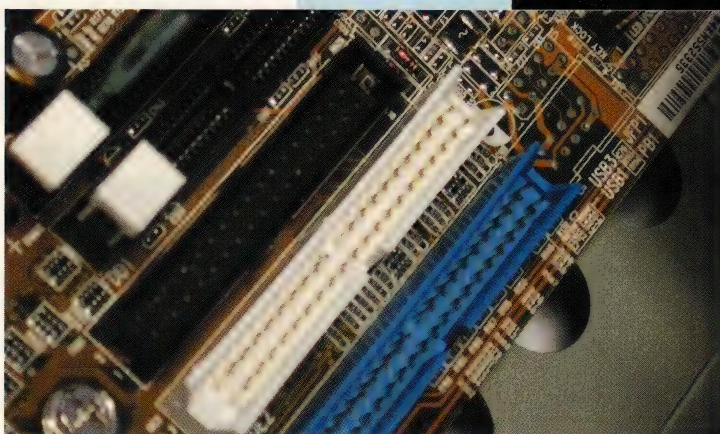
Nu ska SDRAM-minnet sättas på plats. SDRAM-kretsarna passar i vilken ledig sockel som helst och behöver inte sitta i par som EDO-RAM. ATX-lådan har dessutom en vettig storlek så att DIMM-platserna med lite tur kan sitta på en tillgänglig plats. Modulen kan bara sitta på ett sätt så den ska bara försiktigt sättas på plats och vippas till en lodrät position tills den klickar på plats.

STEG 06



Nu letar du upp hårddisken och placerar den i en av de oanvända 3.5"-platserna, helst med lite avstånd till diskettenheten om det finns plats. Tryck in den helt och skruva fast den. Ett bra ställe är den understa 3.5"-platsen, för då slipper du att ta bort lådans vägg för att skruva fast disken. På andra sidan av lådan sitter moderkortet och hindrar tillgången till diskplatsens skruvar.

STEG 07



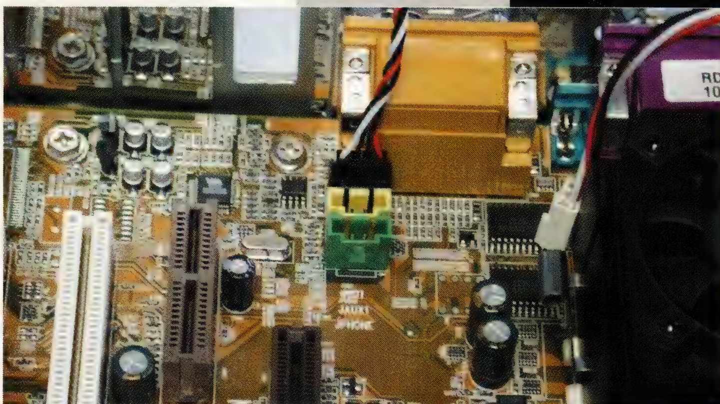
Anslut IDE-kabeln till hårddiskens kontakt och därifrån till IDE-kontakten på moderkortet. De här kablarna kan i regel bara sitta på ett sätt. Anslut en strömförsörjningskabel till hårddisken. Om någon av ledningarna är felvända kommer hårddiskens lampa att lysa hela tiden när du slår på datorn.

STEG 08



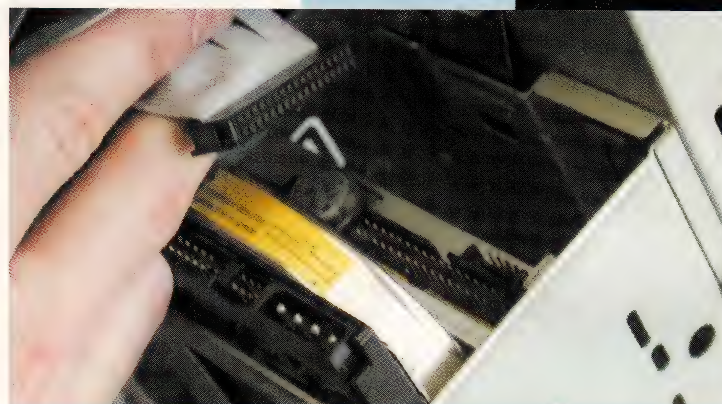
Placera CD/DVD-ROM-enheten i den 5,25"-plats där du tidigare tagit av frontpanelen. Anslut den andra IDE-kabeln till CD/DVD-läsaren och skjut sedan in både kabel och enhet från framsidan. Dra kabeln igenom och ned, och anslut den till den andra IDE-kontakten. Om du ska installera en extra disk eller en brännare ska de anslutas till den andra kontakten på den här kabeln.

STEG 09



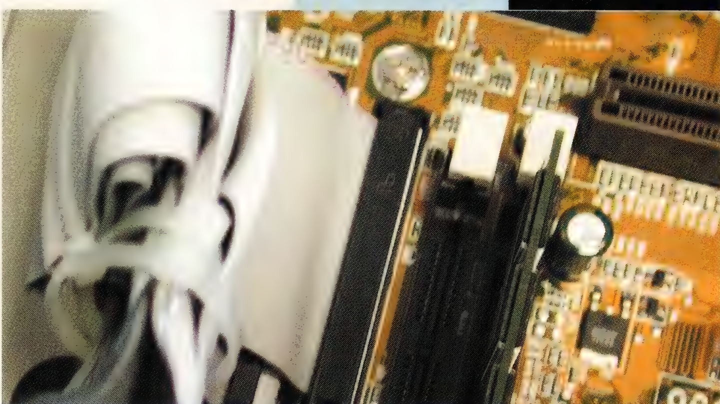
Anslut strömkabeln till enheten och dra därefter en ledning från *CD audio-output* på enheten till *CD audio input* på ljudkortet. Till sist skruvar du fast disken så att den sitter jämnt med lådans framsida. Här ovan kan du se att vi anslutit CD-enheten till ett moderkort med inbyggt ljud, men vi rekommenderar att du köper ett SoundBlaster-ljudkort för att hantera musiken och ljudeffekterna i dina spel.

STEG 10



Anslut kontrollkabeln till diskettenheten. Tryck in kabel och enhet i 3,5"-platsen från lådans framsida. Orsaken till att vi gör det i den här ordningen är att det är osmart att sätta fast kabeln inne i lådans mörker. Du riskerar att skada andra komponenter om du kör runt för mycket med händerna inne i lådan.

STEG 11



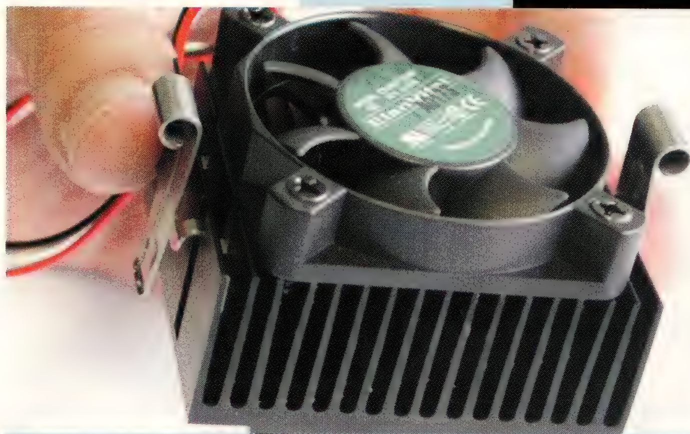
Skruva fast diskettenheten så att den sitter i höjd med framsidan på lådan. Anslut den andra ändan av diskettkabeln till moderkortet. Den kan bara sitta på ett sätt om det inte är en riktigt billig skräpenhet. Om det skulle vara så och du har vänt kabeln fel så lyser diskettenhetens lampa hela tiden, även om den inte arbetar. Skynda dig att vända kabeln på rätt håll. Vi ska inte skvallra ...

STEG 12



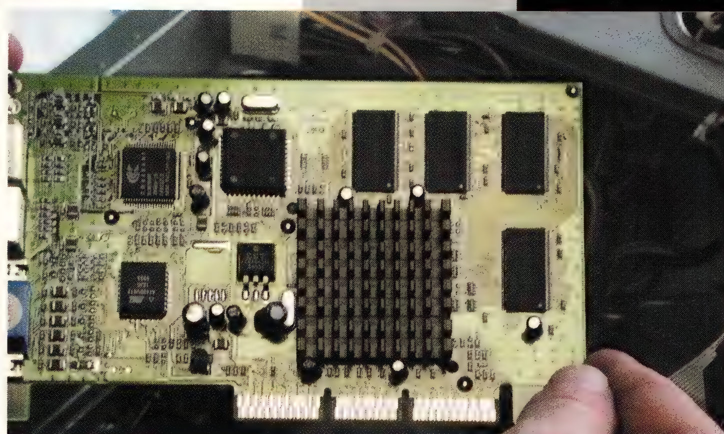
Ta processorn och se till att den är fri från statisk elektricitet genom att röra vid något jordat när du har tagit den i händerna. I vårt fall är det en AMD-design, men det fungerar på exakt samma sätt med andra märken. Anslut CPU:n. Du får *inte* använda våld om den är besvärlig. Om den inte kan tryckas in helt så tar du ut den igen och kontrollerar att det inte är ett ben som är böjt.

STEG 13



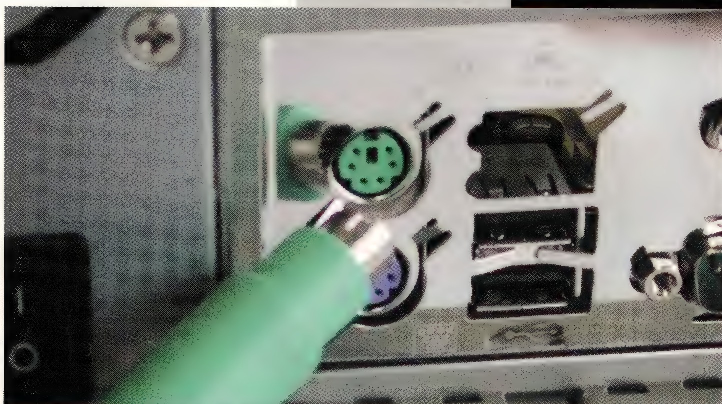
Har din CPU en kylfläns och en fläkt monterad på ovansidan? Om inte så är det dags att sätta dit dem och ansluta strömförsörjningen till fläktens motor. Se till att det inte finns några kablar eller andra objekt som kan hindra eller försämra fläktens funktion. Värme är den värsta PC-dödaren, så ju större fläkt och kylfläns du har, desto bättre är det.

STEG 14



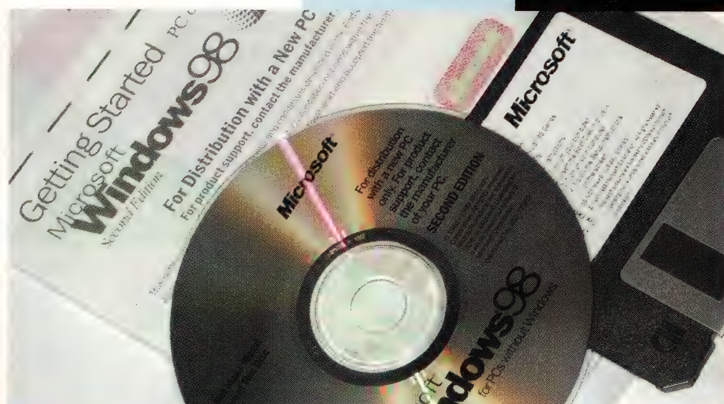
Nu är det dags att montera ett instickskort. Du borde redan ha tagit bort lådans bakplatta så att du kan komma åt att trycka in kortet på sin plats. Börja med AGP-kortet och placera de andra med så stort inbördes avstånd som möjligt. Kom särskilt ihåg att ha luft omkring AGP-kortet, för de moderna 3D-manickerna producerar en hel del värme.

STEG 15



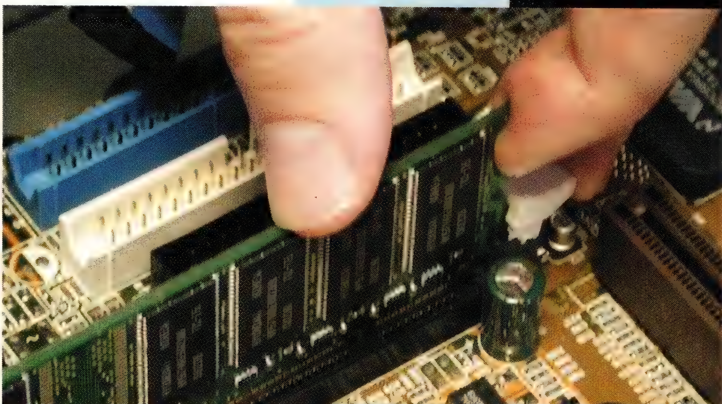
Nu är det invändiga ihopsatt. Nu ansluter du tangentbord och mus. Kom ihåg att se hur pinnarna är vända innan du trycker in kontakten. Anslut bildskärmen till AGP-grafikkortet. Anslut ljudkortets output till högtalarna och sätt på strömmen. Om bildskärmen får sin ström från lådan ska de två delarna anslutas, annars ska den ha sin ström via en egen, separat sladd.

STEG 16



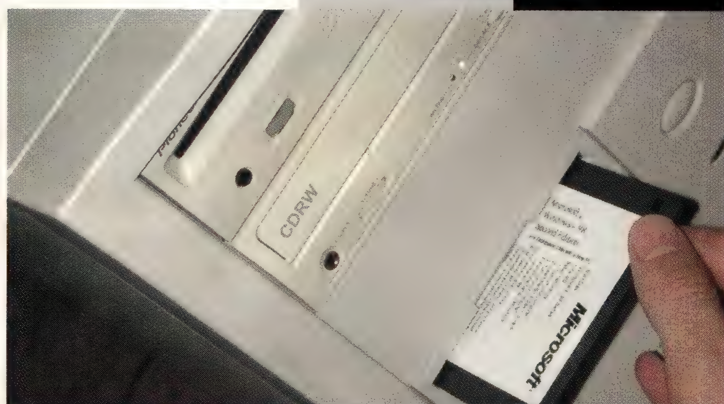
Du ska inte sätta på lådans sidor riktigt ännu. Varför? Därför att du inte vet om skräpet fungerar. Om några av ledningarna sitter fel, eller korten inte är korrekt monterade, så fungerar det inte och då måste du öppna lådan igen. Nu kommer sanningens ögonblick. Du har förhoppningsvis en boot-CD med en version av Windows?

STEG 17



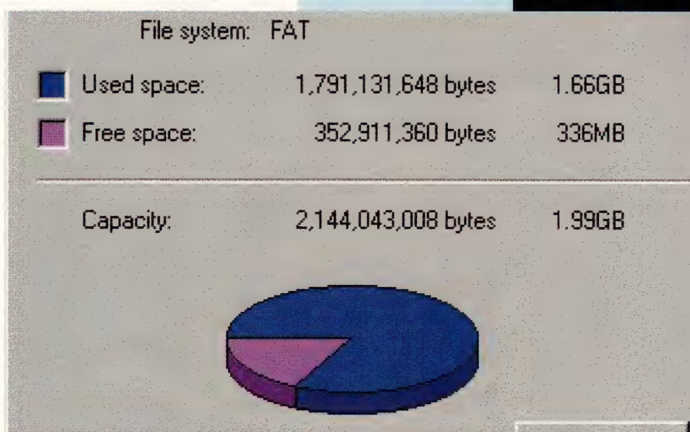
Slå på strömmen och läs vad som står på skärmen. Det första som visas är processor-information. Om detta inte sker kan busshastigheten på moderkortet vara felaktig. Kolla manualen och inställningarna på moderkortet. Har du tillräckligt mycket minne? Om inte, kan det vara för att SDRAM-kortet sitter fel. Stäng av PC:n och montera kortet ordentligt, som vi visade tidigare.

STEG 18



Nästa punkt beror på vad du tänkt göra. Om du ska boota från en diskett får du automatiskt en DOS-skärm. Om du bootar från CD ska du eventuellt trycka på F1 eller någon motsvarande tangent för att komma till moderkortets konfiguration. Här kontrollerar du att CD-läsaren är inkluderad i boot-sekvensen. Du kan senare ändra inställningen så att bootning bara sker från enhet A och C.

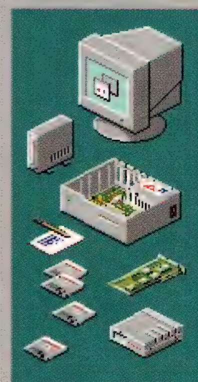
STEG 19



Vid DOS-skärmen skriver du FDISK och trycker på Retur. Du kan nu partitionera hårddisken. Partition betyder i det här fallet att du kan dela upp hårddisken i flera delar, som var och en identifieras som separata diskar. Om du inte har något särskilt behov av att partitionera disken kan du lika gärna hoppa över det. Följ FDISK-instruktionerna som visas på skärmen.

STEG 20

Add New Hardware Wizard



Windows can now search for hardware that is not Plug and Play compatible, or you can select your hardware from a list.

When Windows detects new hardware, it automatically determines the current settings for the device and installs the correct driver. For this reason it is strongly recommended that you have Windows search for your new hardware.

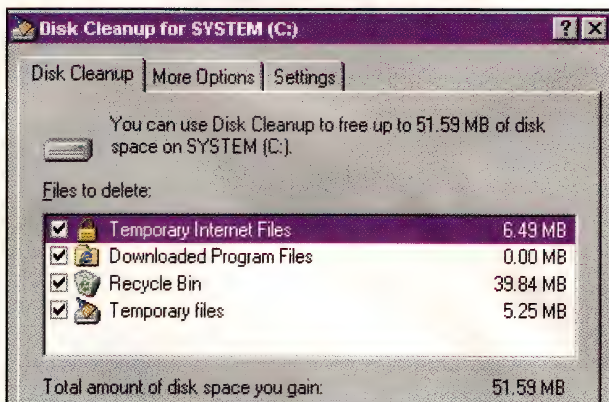
Do you want Windows to search for your new hardware?

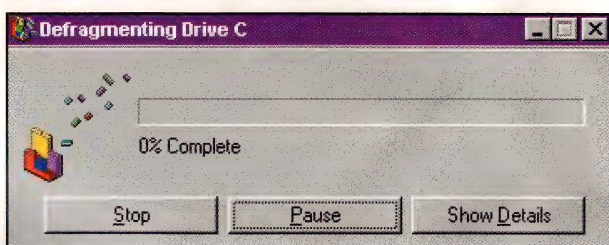
- Yes (Recommended)
- No, I want to select the hardware from a list.

Nu ska du installera operativsystemet. Gå till CD-läsaren där din Windows-skiva väntar och skriv SETUP och tryck på Retur. Nu startas installationsprocessen för PC:ns operativsystem. När den är färdig med arbetet bör allt vara på plats, men om något av dina kort inte kan identifieras så ska du ha dina drivrutinsdisketter redo att sätta in i diskettenheten.

DE SISTA TIPSEN

MODERNA PROCESSORER kontrollerar automatiskt busshastigheten på moderkortet, så att du inte överanstränger din PC. Om du bygger med en billig K6-2 eller K6-3 ska du ange busshastigheten innan moderkortet sätts på plats. Det är viktigt att hastigheten är korrekt, för andra komponenter som ISA/PCI/AGP-portar hämtar ofta sin frekvens från busshastigheten. Om de här komponenterna t ex körs för snabbt kan de anslutna korten kanske inte hänga med. Du kan få bättre prestanda genom att hålla ditt Windows-system rent och snyggt. Två effektiva metoder för att öka Windows 98-hastigheten är "defragmentering", som ser till att diskens data inte ligger utspridda i småbitar, och "diskrensning", som röjer på hårddisken genom att gå igenom och radera alla onödiga filer.





ETT HETT TIPS



HÅLL HUVUDET KALLT Ta ut alla bakplattor till insticksportarna ur lådan för att ge extra utrymme för ventilation. Värme är datorns värsta fiende.

VAD DU SKA GÖRA OCH *INTE* GÖRA

- Ha en arsenal av skruvmejslar till hands.
- Det låter mesigt, men en syltburk för skruvar kan bespara dig en del problem.
- Du behöver massor av ljus.
- Låt bli att skrika åt komponenterna, det hjälper ändå inte.
- Innan du tar i SDRAM-kortet, instickskort eller processorn ska du ladda ur din statiska elektricitet genom att röra vid något jordat.
- Placera den primära hårddisken på IDE-kontakt 1 för att få bästa prestanda.
- Om den inte fungerar där finns det en logisk förklaring. Gå igenom stegen igen. Om det fortfarande inte fungerar, be en bön och kontrollera moderkortets kontakter.
- Om det ändå inte fungerar får du söka hjälp. Det kan kosta upp till 500 kronor i timmen, men när det äntligen fungerar kan du sitta på bussen och skryta om hur duktig du är på att bygga ihop datorer.

Foto: Geir Egil Skog

BAKOM LÅS OCH BOM Så går det för spelutvecklare som spelar på humor ...

TRASH-TV som actionspel

GENRE Shooter/cartoon

FAKTA

- Namn: Tore Blystad
- Jobb: Chefsgrafiker på Funcom
- Senaste spel: No Escape
- Tidigare spel: NBA Hangtime (SNES konvertering), Pocahontas (Megadrive) We're Back (Megadrive) Daze before Christmas (SNES).

Vad får du om du blandar Expedition Robinson, Jerry Springer och online gaming? Svaret kunde vara det norska spelet **NO ESCAPE** – världens första interaktiva trash-TV.



VILKEN SMÄLL Här försöker playboyen och superhjälten Lenny Leroi visa sig på styva linan.

Av Ronny Sennerud

Programmen på TV blir bara värre och värre. Först fick vi *Fångarna på Fortet*, där halvt avdankade kändisar sprang runt i tajts och försökte få lite uppmärksamhet. Sedan kom Expedition Robinson där ett gäng okända svenskar sitter på en sandstrand och klagar på att de har så lite att äta. Nyligen avslutades också Big Brother, där ett gäng svenskar spärrades in i 100 dagar där de filmades dygnet runt medan de gjorde – ingenting ...

Nu har samma vansinne nått till datorspelen. *No Escape* är ett actionspel inspirerat av det värsta inom trash-TV. Vi fick tag i chefsgrafikern Tore Blystad, som är en av de som haft ansvaret för spelet, och frågade:

Vad är meningen med en gameshow som actionspel?

Vi valde att använda en speciell bakgrund och då kändes idén med en TV-show ganska naturlig. Detta var i ungefär samma veva som program som Robinson drog igång.

Kan det bli verklighet någon gång? En sorts framtidens Fångarna på Fortet?

No Escape är ju en modern form av paintball – det är inte verklighet. Om du bortser från att TV-showen utspelar sig på små artificiella planeter i en rymdstation så bör det vara fullt möjligt att skapa en liknande TV-show i framtiden. "Fångarna på fortet" och "Gladiatorerna" är typiska actionbaserade TV-program. Det

hade varit roligt om nästa generation av underhållningsprogram har med några av de element som *No Escape* presenterar idag.

Vem är din favorit bland huvudpersonerna i No Escape, och varför?

Det är svårt för mig att välja en favorit, eftersom jag har arbetat med dem alla. Roboten Barry 2000 är nog den jag har spelat mest med på sistone. Han är en äkta anti-hjälte som är super-elak, men så klumpig att han aldrig blir tagen på allvar. Vi har lagt ned väldigt mycket arbete på karaktärerna och målet är att alla ska hitta en (eller flera) som de tycker om och förhoppningsvis också någon de hatar, för att göra det mer intressant. Jag vet att Bratney står högt på mångas hatlista.

Spelet kräver 1 GB ledigt utrymme på hårddisken ... är inte det ganska mycket ...?

Detta var tyvärr något vi tvingades till då vi inte hann streama FVM-klippen (full motion video) från CD. Det är möjligt att vi kan fixa detta i nästa version.

Det finns mycket humor i spel från Funcom, så även i No Escape. Varför är ni så inriktade på detta?

För No Escape-teamet har humor alltid varit viktigt i utvecklingen. Det är ett väldigt "lätt" spel innehållsmässigt, det är ju inte Zelda direkt ... och humorn är ett extra skal runt konceptet för att göra det intressant. Det är meningen att man ska ha kul när man spelar, antingen man är mitt i en fight eller står och tjuvtittar på andra som slåss. Alla karaktärsvideor har olika humor beroende på vem karaktären är tänkt att tilltala. Barry 2000 har till exempel klassisk barnslig humor, medan Chuck McFlint har mer svart humor.

Det har tidigare inte funnits så många bra spelutvecklare i Skandinavien. Tycker du att den här bilden håller på att förändras, och kan skandinaviska utvecklare hävda sig internationellt?

Relativt sett är Skandinavien ju ganska litet, befolkningsmässigt. Många duktiga Skandinaver har tidigare varit tvingade att flytta utomlands för att hitta intressanta jobb (USA, England). Nu ser det lyckligtvis ut att bli lite större möjligheter här hemma. Funcom har varit den största utvecklaren av datorspel i Norge sedan starten 1993. Men det finns också en del andra företag som gör samma sak som vi, många av dem har folk som fått sin erfarenhet på Funcom. Vissa företag går bra, andra gör det inte. Oavsett vilket så krävs det stora resurser och hårt arbete för att göra en bra produkt. Fler och fler växer upp med datorer omkring sig och detta är viktigt för att man ska bli intresserad och få ett naturligt förhållande till datorer. Men för några år sedan fanns det inte många utbildningar för de som ville arbeta med spelutveckling. Därför var det många självlärda, unga killar i 20-årsåldern som jobbade på Funcom i början. Idag har de allra flesta av Funcoms anställda däremot högre utbildning. Det finns idag ett mycket bättre utbud av relevanta studier för den bransch vi jobbar i. Jag tror absolut att spel som Anarchy Online, The Longest Journey / Den längsta resan, No Escape och Project IGI (Innerloop) kommer att visa att Skandinavisk spelutveckling är helt i klass med utländska företag.

Vi får ofta förfrågningar från läsare som undrar hur man ska göra för att bli spelutvecklare. Har du några goda råd?

Var intresserad av spel, spela dem och försök att ta reda på vad, i din intressesfär, som krävs för att göra det spelet.

Sätt dig in i de relevanta verktygen som används. Här på Funcom arbetar vi till exempel mest med 3D studio Max och PhotoShop för den grafiska delen av spelen. Kolla på spelföretagens hemsidor under "recruitment". Vilka kvalifikationer kräver de? Försöka att skapa ett eget koncept och försök att genomföra det, ensam eller tillsammans med andra. Det behöver inte vara något stort eller originellt (det kan till exempel vara en karta för Quake eller något liknande) – bara du försöker. Det finns en del tidningar, som "Game Developer", som innehåller en del intressant läsning för de som vill bli spelutvecklare.



MISLYCKAD TEKNOLOGI Barry 2000 är inte bland de glupskaste robotarna världen har sett.

"Vi använder humor som ett extra skal runt konceptet för att göra det mer intressant."

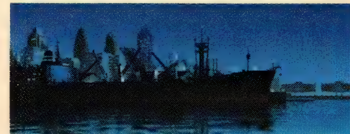
EXKLUSIVT MÖTE

Så här säger No Escapes stjärnor

Namn: Karen Kurtz
Yrke: Poliskvinna i Brooklyn



- Vad har en poliskvinna i det här spelet att göra?
- Jag representerar lag och ordning och har något med allt och alla att göra.
- Vad känner du att du kan tillföra spelet som de andra inte kan?
- Jag har de snyggaste brösten!
- När vi ser dig "in action" händer det att ordet "polisvåld" dyker upp i våra huvuden. Kommentar?
- No comments.



Namn: Chuck McFlint
Yrke: Alligatorjägare



Till att börja med vill vi hälsa dig välkommen ...
- Ska du ha stryk, eller?
- Nej, nej, vi undrade bara ...
- Ska jag mosa ditt tryne?
- Nej, alltså, vi undrade bara hur det är att vara med i No Escape?
- Det är rena semestern jämfört med att jaga alligatorer. Grymt.



Namn: Hank Hardy
Yrke: Ensam cowboy



- Är det bara en tillfällighet att du liknar Woody från Toy Story?
- Äsch, han är ju bara en dataanimerad figur. Jag är mycket tuffare!
- Varför är du med i No Escape?
- Jag behöver pengar till whisky och kvinnor, inte sant ...
- Det ryktas att du inte har bytt kalsonger på de senaste 10 åren. Ligger det något i det?
- Varför tror du annars att jag skulle gå runt med ett sånt här stenansikte?



PC Games

Vi vill att du är helt nöjd



*"Vi vill att du skall vara helt nöjd med din prenumeration.
Om någonting skulle krångla, vill vi att du genast talar om det för oss, så att vi kan rätta till det.
På denna sida kan du se hur du kommer i kontakt med oss."*

Jens Henneberg
utgivare

Kundtjänst on-line: www.kundtjanst.nu

Här kan du enkelt och bekvämt själv ordna det mesta som gäller din prenumeration, t ex:

- Se status på din prenumeration
- Se saldot för din prenumeration
- Ändra adress
- Ändra betalningsperiod
- Få svar på de frågor som oftast ställs till kundtjänst
- Skicka e-mail till kundtjänst

Telefon till kundtjänst: 08-555 454 48

Måndag-torsdag 0900-1600 och fredag 0900-1530.

Brev till kundtjänst:

Incite PC Games, c/o Bonniers kundtjänst, 205 50 Malmö, fax: 08-555 454 50
Kom ihåg att alltid ange prenumerationsnumret.

Svar på de frågor som oftast ställs till kundtjänst

Var hittar jag mitt prenumerationsnummer?
Du hittar prenumerationsnumret framtill på inbetalningskortet ovanför din adress.

Varför har jag fått ett inbetalingskort med förfallodag redan inom ett par dagar?
Ibland kan du få din leverans senare än planerat. Det är därför förfallodatumet verkar felaktigt.

Varför står det fel belopp på inbetalningskortet?
Om du betalar efter sista betalningsdagen, hinner vi inte registrera betalningen, innan vi skickar ut kommande månads inbetalningskort. Beloppet finns därför med på inbetalningskortet igen, trots att du har betalt. Betala ändå, för saldot regleras på nästa inbetalningskort.

Jag har tecknat mig för en ny prenumeration, men jag har inte fått någon leverans. Varför?
Efter teckning av prenumeration kan det ta upp till en månad, innan du får din första leverans.

Jag har fått en tidning som är skadad. Vad gör jag?
Kontakta kundtjänst, som hjälper dig.

Jag har sagt upp min prenumeration men har fått ytterligare en tidning.
Din uppsägning måste vara oss tillhanda senast sista betalningsdagen. Om inte, så får du automatiskt nästa nummer med ett nytt inbetalningskort. Har du betalat prenumerationen i förväg, får du efter uppsägningen de nummer av tidningen som du redan har betalat för.

När får jag mitt introduktionserbjudande?
När vi har fått din betalning för erbjudandet, levererar vi detta inom 3-5 veckor.

Hur säger jag upp min prenumeration?
Du kan antingen utnyttja vår on-lineservice, skriva eller ringa till oss. Kom ihåg att uppsägningen måste vara oss tillhanda senast sista inbetalningsdagen (se datum på ditt inbetalningskort).

recensioner

Det kan vara en mardröm att köpa PC-spel eftersom man inte alltid kan lita på de officiella minimumkraven. Därför har vi utvecklat ett analyssystem som avslöjar sanningen. Så här fungerar det:

Test Center

PRESTANDA (800 x 600)

	Pentium 200	P II 300	Celeron 400	P III 500
RAM	64	64	64	64
Software	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt
Voodoo 3	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt
Voodoo 5	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt
TNT	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt
TNT2 Ultra	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt
G400	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt
GeForce	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt
GeForce 2	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt

- hopplöst - dåligt - acceptabelt - optimalt

Kommentarer:

Ju mindre kräm du har i din dator, desto sämre kommer spelet att fungera - oavsett grafikkort.

HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz Pentium II 32 MB RAM

Glittrande snygg grafik är inte gratis, inte heller i detta spel som kräver en hel del processorkräm. En 266 MHz Pentium II med 32 MB RAM är absolut minimum

TEST CENTER

Ett Test Center ingår i alla större recensioner i *incite PC Games*. En recensent kan uppleva att ett spel körs perfekt på en Pentium III 850 MHz med 64 MB GeForce 2-grafikkort, men vad hjälper det dig om du har en vanlig Pentium 450 med ett 12 MB TNT-kort?

I vårt unika Test Center blir varje spel testat på en rad olika datorer med olika 3D-kort så att du får en realistisk bild av hur spelet kommer att uppföra sig på din PC.

START

Här berättar vi om eventuella problem under installationen och om det finns några speciella krav.

GRAFISKA PRESTANDA

I vårt lilla Test Center (till vänster) provkör vi spelen på fyra olika datorer och med åtta olika grafikkort. Detta ger totalt **32** olika konfigurationer.

I ett stort Test Center (till höger) har vi kallat in det tunga artilleriet. Här provkör vi spelen på fem datorer, med tio grafikkort och tre skärmupplösningar. Det ger totalt **150** kombinationer och det spelar nästan ingen roll hur din PC ser ut, du hittar ändå en kombination som passar. Leta upp den processor som är närmast din egen, den skärmupplösning du kör med och det grafikkort du använder. Färgen på den ruta som du landar på anger hur spelet uppför sig på din PC - så enkelt är det.

Om du landar på en grå ruta så kan du glömma alla tankar på att få igång spelet. Röd betyder att det hackar - men att det går att köra. Gul betyder att spelet inte körs optimalt, men att du ändå kan få en hyfsad spelupplevelse. Om du kommer till en grön ruta så är det bara att gratulera - *Go man!*

HOW LOW CAN YOU GO?

How Low Can You Go? - *hur lågt kan du gå ned* - finns med i alla recensioner. Det är en guide som visar spelets absoluta minimumkrav, dvs vilken konfiguration som minst krävs för att köra spelet så att det är någorlunda tillfredsställande. Om det är relevant så ger vi dig också en del tips för hur du kan optimera spelet.

Test Center — Grand Prix 3

GRAFISKA PRESTANDA

Grafikkort	Upplösning	Pentium 200 (RAM 32)	Pentium II 300 (RAM 64)	AMD K6-2 400 (RAM 64)	Celeron 400 (RAM 128)	Pentium III 500 (RAM 128)
Software	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
Voodoo3 3dfx V3 3000 AGP	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
Voodoo5 3dfx V5 5000 AGP	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
GeForce	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
GeForce 2	640 x 480	hopplöst	hopplöst	acceptabelt	acceptabelt	acceptabelt
	800 x 600	hopplöst	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt
G400 Matrox G400	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
Rage 128 ATI Rage Fury	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst

FÖRKLARING - hopplöst - dåligt - acceptabelt - optimalt

Kommentarer:

Grand Prix 3 har en automatisk konfigurering som fungerar riktigt bra, vilket betyder att spelet ställs in så att det körs så bra som möjligt på din dator - prova själv! Med det sagt ska vi kanske också nämna att det inte går att pressa blod ur en sten. Det är bara att inse att om du inte har minst 300 MHz så kan du lika gärna glömma det direkt.

DOMEN

Den stora finalen. Här samlar vi all relevant information och kritik av ett spel.

TEKNIK

Minimumkrav och rekommenderade systemkrav (Obs! det är *våra* rekommendationer och inte tillverkarens). Även detaljer om ljud och grafik.

MULTIPLAYER

Specifikationer på spelets multiplayer-möjligheter och ett betyg på hur roligt spelet är när man spelar mot mänskliga motståndare.

KONKURRENTER

Här jämför vi spelet med dess närmaste konkurrenter. Ju längre upp på listan, desto bättre är spelet.

PLUS & MINUS

En kort summering av spelets styrkor och svagheter.

BETYG

Slutbetyget på en skala från 1 till 10.

DOMEN

ICEWIND DALE

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium II	32 MB RAM	8 MB 3D-kort
Rekommenderas	266 MHz Pentium III	64 MB RAM	16 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
Ljud EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 6 Internet - 6
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG **7**

KONKURRENTER

■ Baldur's Gate
Rollspelens gammelfarfar. *Baldur's Gate* kombinerar en cool story med bra karaktärsutveckling och fantastisk spelbarhet.

■ Diablo 2
Inte lika många gåtor som rollspelarna brukar vilja ha, men om du gillar krig och närkamper är det supercoolt .

■ Icewind Dale
Riktigt bra karaktärsutveckling och en grad av utmaning som håller dig fångad. Den linjära storyn drar ned betyget lite .

■ Final Fantasy 8
Detta är visserligen en gammal PlayStation-titel, men det är ändå ett bra rollspel. Närkampsystemet är ett av de bästa i genren.

PLUS & MINUS

\+ Strålande och nyskapande möjligheter för gruppsammansättningar.

\+ Massor av nya trollformler och skräckinjagande monster.

\+ En engagerande, tillfredsställande och hållbar utmaning

\- Historien är fängslande, men lite för linjär.

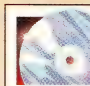
\- Ett ganska svårt spel, särskilt i början. Tag varning!

\- Även om det är bra så är det inget *Baldur's Gate 2.* Suck ...

BETYG

Icewind Dale är precis vad doktorn ordinerat för de som spänt väntar på *Baldur's Gate 2.* Om du inte är rollspelsfan så är det här en bra början. *Icewind Dale* är faktiskt ett bra ställe att starta sin AD&D-karriär.

8



FINNS PÅ CD:N

Videon från *Max Payne* ligger på din *incite*-CD.

Trots att våra djuplodande recensioner avslöjar nästan allt som är värt att veta om de spel vi recenserar så finns det inget som kan slå din egen upplevelse av att se spelet i action på din egen PC. FINNS PÅ CD:N-symbolen anger att det finns ett demo eller ett videoklipp från det aktuella spelet på månadens demo-CD.

GOLDEN AWARD

Vi ger *incite PC Games* Golden Award-medalj till alla spel som får 8, 9 eller 10 - och som erbjuder spelare något alldeles extra. En rekommendation helt utan förbehållning.



Betygen

Vi ger spelen ett betyg på en skala från 1 till 10. Recensenten bestämmer själv vilket betyg han ska ge spelet, det enda kravet är att han ska ha spelat det i minst 20 timmar.

1	2-3	4-5	6-7	8-9	10
BU	NJA	OKAY	BRA	UTMÄRKT	JIPPII!!!
Ett spel som inte håller mer än fem minuter innan du avinstallerar det ...	En ofärdig och otillfredsställande titel av låg kvalitet. Rekommenderas inte.	Här finns en del problem, men det är en bra spelupplevelse för intresserade.	Definitivt värt att titta närmare på, särskilt om du gillar den aktuella genren.	Ett spel med många timmars bra underhållning. Rekommenderas för alla gamers!	Datorspelens svar på Mozart. Det blir inte bättre än så här. Du SKA spela det.

■ Producent: **Planet Moon Studios** ■ Utvecklare: **Vision Park** ■ Pris: **399 kr**

EN GIGANT PÅ LERFÖTTER

GENRE Action/adventure



Statistik

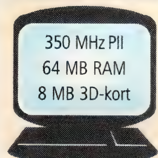
Ta kontroll över tre rasers öden i ett rike av små öar på en fjärran planet och bekämpa ondskan själv ...

- Tre fantastiska varelser
- Ett ö-rike långt ute i havet
- En myriad av vapen och spells
- Snygga 3D-effekter
- Bara en gigant!



SER UT SOM NÅGOT FRÅN EN KÄND DINOSAURIEFILM! Hallå, det är ju som att vara med i *Jurassic Park*. Man frestas att fritt citera: "Se, de rör sig i flock, precis som jag alltid föreställt mig".

HOW LOW CAN YOU GO?



Spelet är designat för den senaste 3D-maskinvaran, men körs helt okej på ett 16 MB Voodoo- eller TNT-kort. Du bör dock vara uppmärksam på att spelet kräver ett 3D-kort.

Dagar blev till veckor, veckor blev till månader och månader blev till år. Men har **GIANTS: CITIZEN KABUTO** fått ut något av att ha varit inspärrat i utvecklingshelvetet i åratal?

***Giants* är på det visuella planet ett fantastiskt spel. Man rör sig runt i en exotisk vykortsvärld av skogsklädda klippöar och azurblått hav, med papegoj- och dinosauriekrig som bakgrundsljud. Tyvärr är handlingen lam och tar lite för lång tid på sig för att komma till de coolaste scenerna.**

Av Thorstein Carlskov och Will Sargent

Man kan ju inte ens tillåta sig att bli sur. Ännu en titel har blivit så försenad att vi inte ens finns kvar i det årtusende då spelet var planerat att släppas. Man väntar och väntar och väntar, tills man nästan inte kan minnas vad det är man väntar på, och när man äntligen har glömt det helt så får man veta att det snart ska släppas. *Yeah, right*, tänker man och lutar sig tillbaka och så kommer spelet då faktisk ut och man får illa bråttom att ha en åsikt om det. Varför fick jag ingen information om det här spelet i god tid, tänker man.

Men okej, vi förlåter killarna på Planet Moon Studios för den här gången, för vi har haft andra försenade titlar, som *Hitman, Sacrifice* och *Colin McRae Rally 2.0* att underhålla oss med under tiden som vi väntat på *Giants*.

Snacket har annars gått om *Giants*, som det alltid gör om större titlar, som av ren arrogans blir försenade. "Det är ungefär som en korsning mellan *Sacrifice* och *Black & White*," sade ryktet. Men i verkligheten ser vi nu att *Giants* har mycket lite gemensamt med de två titlarna. Det är mer som en blandning av *MDK2, Terra Nova* och *Battlezone*.

NÖDLANDAT PÅ EN FJÄRRAN PLANET

Spelet kan, som de flesta andra PC-titlar nuförtiden, spelas både i single player och multiplayer. I single player förs du igenom en smärtsamt klichéfylld och Nintendo-liknande historia som berättar om Kabuto (giganten, som titeln

DIABOLISK SJÖJUNGFRU Sea reapers är en av de tre raser som du kan spela med i *Giants*. En sea reaper använder (kvinnlig) magi i stället för kulor och krut och fysisk råstyrka.

hänvisar till) och de två raserna sea reapers och meccaryns. Man spelar som en av de här tre unika varelserna och adopterar deras förmågor medan man utforskar den myriad av olika, vackert utformade, landskap som bjuds i The Island – som är en ögrupp i ett hav på en planet långt bort från Jorden.

Lyckligtvis liknar *Giants* karaktärer överhuvudtaget inte varandra, som till exempel är fallet med *Sacrifice*s wizards. De liknar inte varandra och de uppför sig inte heller likadant, så varje ras kräver sin egen speciella taktik. Exempelvis är meccs små och mycket lättrörliga, och de har en enorm arsenal av vapen. Giganten Kabuto trampar däremot bara runt på öarna och samlar upp små varelser som den sätter fast på sina horn som små godbitar till senare.

Denna iögonfallande skillnad på karaktärernas utseende, styrning och personlighet gör spelet hållbart.

I single player-spelet börjar du som en av en grupp på fem meccs som har nödlandat på en fjärran planet. Du ombeds att söka upp och rädda dina fyra vänner. På vägen bygger du upp en arsenal av vapen och du ombeds att lösa olika farliga uppgifter av representanter för en ras av små utspekulerade varelser med enorma huvuden, som kallar sig smarties(!). I ett ögonblick jagar du dinosaurier längs strandkanten och i nästa så räddar du små smarties som hänger i armarna över djupa avgrunder.

SVÅR START

Tyvärr tar det lite för lång tid innan de riktigt coola scenerna kommer.



MODERN ARKITEKTUR Byggnaderna i *Giants* har sin helt egen stil. Som en blandning av aztekernas tempel och en storstads hamnkvarter.



KABUTO Kungamonstret i *Giants* ser ut som resultatet av en het träff mellan Mike Tyson och Therese Alshammar.



ETT NÅLSTICK Den här damen tror att hon kan ta kål på Kabuto med en giftpil. Ha!

När man t ex jämför med den perfekt uttänkta, jämnt stigande svårighetsgraden i ett spel som *Battlezone*, är det lätt att man blir frustrerad över en del av de tidiga banorna i *Giants*, som kan vara tämligen svåra. På en av de här tidiga banorna hoppas man runt över pirajafyllda vatten en jetpack på ryggen och ska rädda smarties som hänger på klippkanterna. På det här tidiga stadiet i spelet, då man inte riktigt har lärt känna kontrollsystemet så är det lätt att man blir lite förbannad. För det är inte enkelt att fara runt i luften med hög hastighet och landa på små klippavsatser. Och det skulle faktiskt vara otroligt synd om en eller annan otålig nybörjare till datorspelare skulle lägga ned verksamheten i ren frustration innan han hade spelat som sea reaper delphi eller Kabuto, vilket utgör en stor del av behållningen med spelet. De här färggranna varelserna blir dock först tillgängliga sedan man har spelat igenom ungefär 20 banor med meccgruppen.

Gula och gröna skogar i sluttningar, i dalar och på kullar, allt omgivet av det azurblå havet: Det har inte direkt något gemensamt med de urvattnade polygoner vi efterhand har vant oss vid i alla förstapersonsskjutaspel.

SIMULATION AV PARADISET

På den positiva sidan kan *Giants* skryta med fantastiska landskap som faktiskt är ännu mer imponerande än de i *Sacrifice* (som vi inom parentes sagt var mycket imponerade av).

Test Center — **Giants: Citizen Kabuto**

GRAFISKA PRESTANDA

PROCESSOR ▶		Pentium 200	Pentium II 300	AMD K6-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
RAM ▶		32	64	64	128	128
Software	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
Voodoo2	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
Voodoo3	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
Voodoo5	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
TNT	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
TNT2 Ultra	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
GeForce	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
GeForce 2	640 x 480	hopplöst	hopplöst	acceptabelt	acceptabelt	acceptabelt
	800 x 600	hopplöst	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt
G400	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
Rage 128	640 x 480	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
	800 x 600	hopplöst	dåligt	dåligt	acceptabelt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst

FÖRKLARING: hopplöst (grå) · dåligt (röd) · acceptabelt (gul) · optimalt (grön)

Kommentarer:

Giants: Citizen Kabuto är ett spel som kräver en hel del av datorn. Du ska minst ha en 350 MHz-maskin och dessutom, som du kan se i diagrammet, helst också ha ett riktigt bra 3D-kort.

Grafiken är faktiskt uppemot 9 eller 10 på vår betygsskala. Om ditt grafikkort bara kan hantera miljöerna och "bump mapping"-möjligheterna i menyn så kommer du att få en halsbrytande känsla av den kraftigt kuperade terrängen, de vackra byggnaderna och de snygga ljuseffekterna. Det är en karneval av färger. Gula och gröna skogar i sluttningar, i dalar och på kullar, allt omgivet av det azurblå havet: Det har inte direkt något gemensamt med de urvattnade polygoner vi efterhand har vant oss vid i alla förstapersons-skjutaspel. Solen är nästan helt realistisk i sina färgspektrum och ljusreflexer i vattnet och på din hornhinna och skuggorna mellan de katedralliknande bergen kastas exakt som man kunnat förvänta sig i verkligheten. När man lägger in ljuden av papegojor, apor och dinosaurier som bakgrund får man en ögrupp i havet som, om man inte visste bättre, kunde varit en simulation av paradiset eller Jurassic Park.

Okej, nu behöver du väl knappast övertygas mer om den visuella sidan av *Giants*. En del av bilderna på de här sidorna är snygga, men de kan knappast mäta sig med upplevelsen i spelet.

Tyvärr måste man kämpa på ordentligt för att sugas in i spelets handling, vilket är ett oomtvistat krav för ett spel som vill ha betyget 8, 9 eller 10. Den milda uppsättningen svärord får de barnsliga videoscenerna att framstå som ännu mer amatörmässiga än Björnes magasin, och de skotska och pakistanska brytningarna som några av spelets varelser talar med, och som annars kan vara extremt charmerande i verkligheten, känns malplacerade på en planet så långt borta från Jorden.



VEM BESTÄMMER PÅ ÖN? Här är alla de tre raser som spelaren kan välja att styra, samlade på samma skärmbild. Längst fram står en sea reaper och flugan till höger om Kabuto-kämpen är en mecc, som kommer susande med sin jet pack.

DET KUNDE HA VARIT SÅ BRA

Det är inte vår mening att vara respektlösa mot de programmerare som har skapat den vackra världen i *Giants*. De stackarna har säkert mot sin vilja kallats in för att också göra de videoscener som driver spelets handling framåt mellan actionscenerna. Det är bara det att videoklippen är så barnsliga och usla att de knappast skulle ha någon framgång ens i barnprogrammen. Vi kräver inte att H C Andersen kliver upp ur sin grav och skriver manus för *Giants*-folket, men i t ex *Sacrifice* har man ändå lyckats göra videoklipp som kan förstärka spelets amosfär och driva handlingen framåt, utan att man måste vara drabbad av nedsatt synförmåga.

Giants är en underlig blandning av idéer som kastats ned i en säck och skakats om. Här finns halsbrytande action från shooter-genren och basbyggande *C&C*-liknande strategistil. Spelet fungerar och det underhåller, men det är inte riktigt den enastående upplevelse som vi hade hoppats på.



BANTHA-MONSTER De här stora och håriga bestarna skickar ut små ringar av starkström och stampar i marken för att skapa jordskalv.

DOMEN

GIANTS: CITIZEN KABUTO

TEKNIK

Minimum	350 MHz Pentium II	64 MB RAM	8 MB 3D-kort
Rekommenderas	450 MHz Pentium II	128 MB RAM	16 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
Ljud EAX (SBLive!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 10 Internet - 4
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 2 Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

Sacrifice Det liknar inte *Giants* så mycket, men det kan rekommenderas som ett visuellt spektakulärt och roligt spel.

Giants Det här är ett fantastiskt snyggt spel för folk med kliande avtryckarfinger. Har mycket varierade scener.

MDK2 Action i ett halsbrytande tempo. Spelet kan samtidigt skryta med den bästa 3D-motorn i världen.

Battlezone2 Massor av krypskytte, jet pack-flygning och allmänt våldsutövande.

PLUS & MINUS

+ Det ser lika bra ut som Elizabeth Taylor en gång gjorde.
+ Tre olika karaktärer att spela med ger variation i gameplayet.
+ Du kan spela både i första person och i tredje person.
- Dina stridsbröder har en tendens att ställa sig mitt i skottlinjen.
- Videoklippen mellan spelets actionscener är amatörmässiga.
- För oerfarna spelare kan de första banorna bli en riktig prövning.

BETYG

Spelets handling och gameplay präglas inte direkt av originalitet, men på den visuella fronten har vi nog aldrig sett dess like. Det tar tid att komma till de riktigt coola scenerna, men vi rekommenderar att man investerar den tiden.

7

■ Producent: **Microsoft** ■ Utgivare: **Microsoft** ■ Pris: **448 kr**

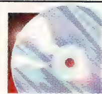
KRIG MELLAN KAKBURKAR

GENRE Action/strategi

Statistik

Du ska hämnas din faders död och befria en planet från förtryck. Du sitter i en 100 ton tung maskin och kämpar mot andra jättemaskiner.

- 21 mechs
- 6 spelmiljöer
- 25 uppdrag
- 57 vapen
- Sura maskiner



FINNS PÅ CD:N

Demot på Mechwarrior 4 ligger på din *incite*-CD.

Här är ett krig mellan metallklumpar på stadens gator och på fjärran slagfält, skapade av folket bakom **MECHCOMMANDER 2** och **CRIMSON SKIES.**

Den fjärde titeln i den populära *Mechwarrior*-serien är en av de spelupplevelser som vackert kunde avbildas som en kurva i ett diagram. Synd bara att kurvan ofta rör sig nedåt den negativa delen av koordinatsystemet.

Av Jonathan Todd

Kan du minnas den hysteriska scenen i *Independence Day*, där Will Smith flyr från en förföljare i ett rymdskepp som han aldrig har lärt sig att flyga och där kabinen i övrigt är designad för rymdvarelser med två meter långa tentakler? Okej, då vet du precis hur det känns att spela *Mechwarrior 4*.

Det finns separata tangentbordskommandon för den nästan ändlösa raden av nödvändiga manövrar: acceleration, inbromsning, vändning, sikte, vridning av överkroppen, avfyrning av primärt vapen, avfyrning av sekundärt vapen ... och det kunde ha varit så bra om simulation och taktik var viktiga på slagfältet - men man har sällan tid att ge några order och det är omöjligt att stanna upp eller hitta ett bra gömställe varifrån man på ett listigt sätt kunde slå ut sina motståndare. Det är action från första sekunden och man får tillbringa många långa timmar med träningsuppdragen innan man har en chans att överleva någon längre tid. Vi tycker att det känns mer upplagt att använda Mech-konceptet i en strategititel, där man på bättre sätt kan utnyttja de olika stridsmaskinernas styrkor och svagheter.



DEATH METAL Det är skillnad på krig och krig. I Mech-krigen är det uppenbarligen meningsfullt med lila camouflage i snöklädda miljöer.



SE UPP, MYGGANFALL! Helikoptrarna är lätta att skjuta ned med ett par skott, men i flock kan de vara farliga.



SKJUTEN I RYGGEN Dina stridskamrater, som du för befäl över, uppför sig ofta som om de druckit för mycket. Skjut dem i ryggen, det är riktigt kul.

HOW LOW CAN YOU GO?

300 MHz Pentium
64 MB RAM
8 MB 3D-kort

Använd "autoconfigure"-funktionen, som utnyttjar din dators möjligheter maximalt. Om du ändå har problem så finns det massor av detaljer och effekter som kan tas bort eller reduceras.



GNISTORNA FLYGER En kanonbåt har angripit dig, men liksom helikoptrarna utgör den inte något större hot. Om du omringas av kanonbåtar kan det dock bli hett om öronen. Kalla på dina stridskamrater och låt dem angripa en båt i taget.

Den lilla smula strategi som spelet innehåller är ganska ytlig och på inget sätt annorlunda än i de tre föregående titlarna i serien. I början väljer man sin utrustning, som består av vapen och andra objekt, som inte får överstiga ett visst antal ton. Samtidigt väljer man ett camouflage, men detta val verkar inte ha någon större betydelse när det gäller antalet skott som man träffas av. Som gruppledare kan du ta med dig några stridskamrater, som är lite korkade, men som i gengäld är bra på att avleda fiendens uppmärksamhet om man ger dem en order om att gå iväg åt något håll. Den bästa taktiken i strid är faktiskt att låta sitt team anfalla närmaste mål medan man själv cirklar runt stridszonen och beskjuter fiendens uppbackning.

En kritik som framfördes mot *Mechwarriors 1, 2* och *3*, var att miljöerna var för öppna och enformiga. Det har utvecklarna inte lyssnat på. Alla typer av landskap, alpina som arktiska, öken och träsk, liknar varandra. Enda skillnaden är terrängens färg och antalet träd. Uppdragen, som utspelas på militärbaser, utgör en skön omväxling medan de avslutande gatstriderna utspelas i städer som inte innehåller så mycket annat än dåligt utformade hus och en och annan trasig lyktstolpe här och där. Här hade man kanske väntat sig bilar och skrikande människor på gatorna, om inte annat så för att skapa lite atmosfär.

Man kan bli betagen av striderna, för de tunga mech-robotarna är snyggt animerade och man får en viss tillfredsställelse av att se dem bullra runt i terrängen och skjuta på allt som rör sig. Och en sönderskjuten mech som vacklar fram utan armar och med röken vällande ur bröstet är en ganska underhållande syn. Ett litet tag. Kampanjerna är likaledes utmanande, men spelet är generellt mycket ordinärt.

Inledningsvis kan man nästan hoppa av glädje över explosionerna och de hektiska striderna mellan överdimensionerade kakburkar, men snart blir glädjen avlöst av ett tilltagande ointresse när man upptäcker att spelet är underligt inkonsekvent och varken har en spännande historia eller varierade spelmiljöer.

En sönderskjuten mech som vacklar fram utan armar och med röken vällande ur bröstet är en ganska underhållande syn. Ett litet tag.

DJUR PÅ KRIGSSTIGEN

Mech-maskinerna har namn som Cougar (Puma), Raven (Korp) och Vulture (Gam). Inspirationen kommer alltså från djurriket. Vi har tittat på lite fler möjligheter ...











DOMEN

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

TEKNIK

Minimum	300 MHz Pentium II	32 MB RAM	8 MB 3D-kort
Rekommenderas	450 MHz Pentium II	64 MB RAM	16 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✘ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘

Ljud EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 16 Internet - 16
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 2 ■ Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **7**

KONKURRENTER

■ Ground Control
Om du gillar strategi och explosioner så har du hamnat helt rätt i det här spelet.

■ Mechwarrior 3
Är egentligen inte ett bättre spel än *Mech 4*, men det var dock ett litet framsteg för serien.

■ Mechcommander
Denna numera föråldrade strategititel förbättras nog inom kort av en uppföljare. Dock fortfarande värd en titt.

■ Mechwarrior 4: Vengeance
Avancerad grafik och krims-krams, men ingen omväxling i miljöer och strider.

PLUS & MINUS

+ Animeringar och grafik gör att spelet är snyggt att se på.
- De öde och enformiga miljöerna gör inget för att hålla intresset uppe.
- Lite för hektisk action, som överskuggar spelets taktiska sidor.
- Det komplexa kontrollsystemet kräver stor fingerfärdighet.
- En klichéfylld historia och förfärliga videoklipp.
- Representerar inte direkt någon utveckling av serien.

BETYG

Det här är en besvikelse, där inte mycket görs för att föra serien vidare. Förutom grafiken och animeringarna då, som fungerar utmärkt. Ett medelmåttigt spel som bara ett fåtal kommer att minnas om två månader.

6

■ Producent: **The Collective** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Pris: **349 kr**

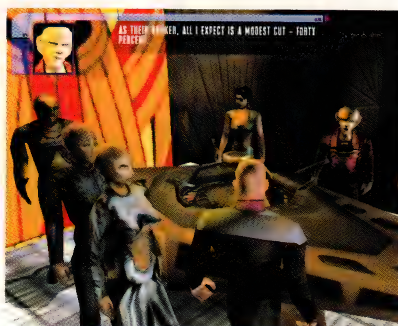
RYMDÄVENTYR FÖR ÄKTA TREKKIES

GENRE Action/adventuere

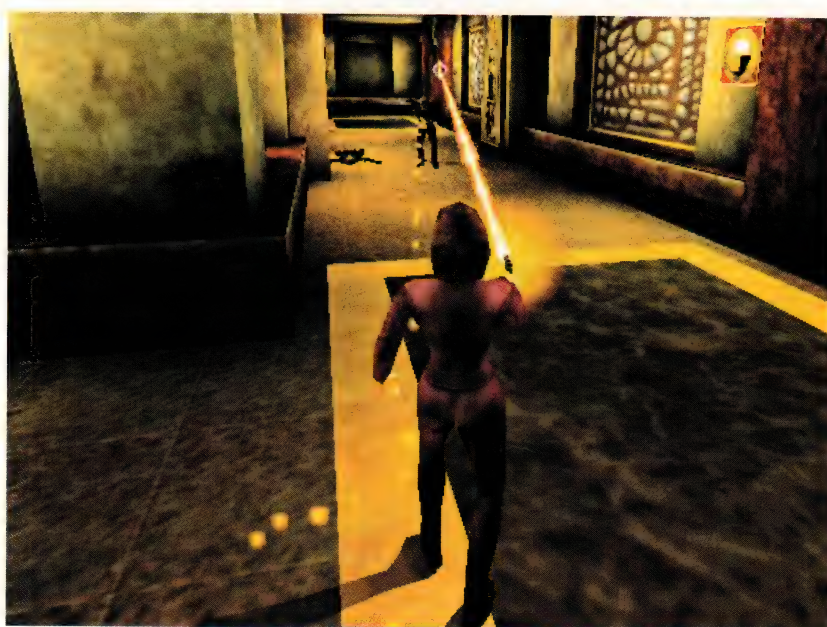
Statistik

Ett tredjepersons action-adventure som försöker återskapa stämningen från Star Trek-TV-serien *Deep Space Nine*. Gör klart för laserstrider, elaka aliens och massor av teknologiskt godis för äkta trekkies.

- 3 spelbara karaktärer
- Över 10 uppdrag per karaktär
- Över 40 olika banor
- En större vapenarsenal
- Landskap som man känner igen från serien
- Originalröster för alla karaktärer - utom Sisko



KAPITALISM Som alltid tänker bartendern Quark på Deep Space Nine bara på att tjäna snabba pengar.



REDO ATT DÖDA De välkända Starfleet-phasers är spelets nybörjarvapen. Använd dem försiktigt, för de får snabbt slut på energi.

Nu är det problem i universum igen! För Gud vet vilken gång i ordningen får besättningen på **STAR TREK: DEEP SPACE NINE** ta upp kampen mot utomjordisk ondska och Star Trek-spelens dåliga rykte

Det är till synes ingen ände på raden av spel som bygger på den populära Star Trek-serien. Det senaste i raden är Deep Space Nine: The Fallen, som är baserat på TV-serien *Deep Space Nine* (en spin-off från det ursprungliga *Star Trek*).

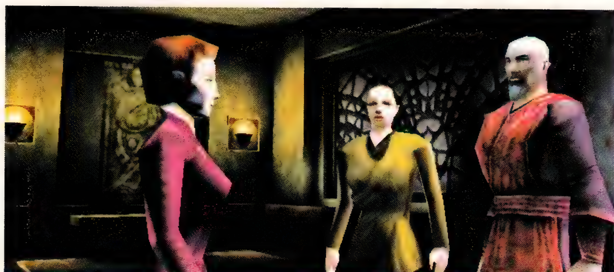
Av Mark Robins

Det handlar om ett traditionellt action/adventure-spel i stil med t ex Tomb Raider-serien sett från ett tredjepersonsperspektiv, där man får till uppgift att avvärja en ondskefull plan som smitts av de förrädiska cardassianerna, som är på jakt efter tre försvunna sfärer med oanade destruktiva möjligheter.

Nyskapelsen är i huvudsak att man den här gången får styra en av tre kända karaktärer från TV-serien: Kapten Sisko, Kira eller den klingonske slagskämpen Worf. Valet av huvudperson får sedan stor betydelse för hur man som spelare får uppleva och genomföra spelet. Spelar man t ex som Sisko ska man försöka rädda några bajorans från ett strandat skepp, medan man beordrar Worf att utföra reparationer ombord på det skadade rymdskeppet Defiant. Men om man väljer att spela som Worf får man i stället ta emot reparationsordern och ska sedan själv se till att den blir utförd. En bra idé som i grund och botten ger tre olika spel med samma bakgrundshistoria.

Utvecklarna från The Collective har gjort mycket för att göra den interaktiva delen av spelet så stor som möjligt, så att man t ex kan kommunicera med de allra flesta karaktärer man stöter på och på det viset får en känsla av att själv vara med i TV-serien.

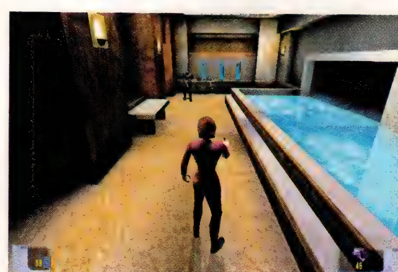
Även om uppbyggnaden av *The Fallen* påminner om *Tomb Raider*,



TILL RECEPTION De många mellansekvenserna bygger på samma grafik som resten av spelet, och är härligt bra gjorda!



NÄRA Många vapen har extramöjligheter som phaserns finurliga zoomfunktion.



FRÄMMANDE VÄRLDAR Spelets många olika banor har en stämningsfull design.



NY MAN I KONTROLLRUMMET Alla de välkända platserna från *Deep Space Nine* har återskapats in i minsta detalj. Ett eldorado för trekkies.

HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz Pentium II
64 MB RAM

Du får utan tvivel ut mer av spelet med ett bra 3D-kort, men genom att dra ned på upplösning och frame rate så kan du få spelet att köras ganska flytande utan det. Det finns också en "best performance"-option, där spelet själv försöker hitta den inställning som passar bäst för just din PC.

har spelet egentligen mer gemensamt med en annan actionfylld Star Trek-titel, *Elite Force*. För trots att man fortfarande ska lägga lite tid på att lösa små gåtor och klättra över hinder, så är tonvikten i *The Fallen* helt klart lagd på actionsekvenserna.

Varje bana är fylld med aggressiva fiender som med jämna mellanrum "beamas" in i stridens hetta. Lyckligtvis har man en större arsenal av futuristiska vapen till sitt förfogande, som bygger på teknologi från de tre välkända fraktionerna: Starfleet, Cardassian och Dominion, liksom man får lov att leka med de explosiva uppfinningarna från den helt nya halvt mekaniska, halvt biologiska rasen grigari.

Medan TV-serien huvudsakligen utspelas ombord på samma rymdstation, får man i spelet också möjlighet att besöka och utforska en rad vitt skilda platser, som tempel, grottor, främmande rymdskepp och stjärnkryssaren Defiant.

Generellt kan det vara lite svårt att se vad som händer, då grafiken, som för övrigt bygger på en förbättrad version av den grafiska motorn från *Unreal Tournament*, som i serien är något mörk och dyster att se på.

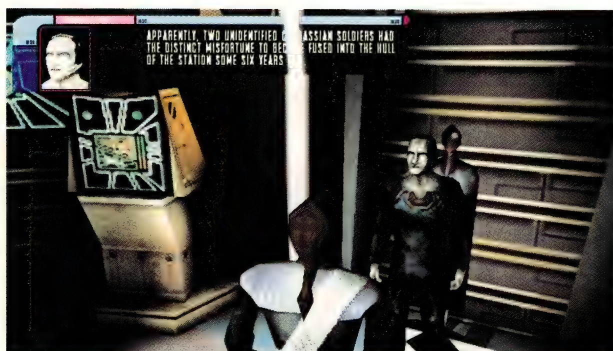
På det hela taget så är det en fördel att känna till serien bra innan man börjar spela *The Fallen*, då man annars lätt tappar tråden i den invecklade stjärnpolitiken och allt det teknologi-snack som fyller spelet.

Det är dock inget tvivel om att äkta trekkies kommer att få många trevliga timmar i de välkända miljöerna, även om man kan undra varför man har använt originalröster till alla karaktärer utom just Sisko.

The Fallen är dock ett av de bättre Star Trek-spelen som släppts under de senaste åren. Och även om det i sig själv inte säger så mycket, så handlar det faktiskt om ett utmärkt action-adventure med tonvikten lagd på häftig action och som är fyllt med samma dystra stämning som i TV-serien.



ÄNNU EN DAG PÅ KONTORET Worf är en slagkraftig herre som inte spiller tid på att diskutera filosofi.



MODERIKTIG Den Cardassianske skräddaren, Garak, är lika förrädisk som vanligt. Lita aldrig på honom!

DOMEN

DEEP SPACE NINE: THE FALLEN

TEKNIK

- **Minimum** 266 MHz Pentium II 64 MB RAM
- **Rekommenderas** 400 MHz Pentium II 128 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN 0 Internet 0
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG

KONKURRENTER

- **Star Trek Voyager: Elite Force** Det mest underhållande Star Trek-spelet hittills. Massor av skjutklar action genom hela spelet.
- **Deep Space Nine: The Fallen** Ett lysande action-adventure som dock kräver att man känner till en del om TV-serien när man spelar.
- **Tomb Raider 3** Ett fortfarande otroligt populärt spel som tydligen har givit rejält med inspiration till skaparna av *The Fallen*.
- **Deep Space Nine: Harbinger** Det enda andra Deep Space Nine-spelet. Undvik det!

PLUS & MINUS

- \+ Tre olika spelupplevelser för priset av ett spel.
- \+ Varierade och mycket detaljerade landskap.
- \+ Massor av olika blodtörstiga aliens att utradera.
- \+ Ett bra försök att återskapa atmosfären från TV-serien.
- \- Lite för hardcore för vanliga spelare. Kräver en del Star Trek-kunnande.
- \- Den dystra grafiken kan göra det lite svårt att hitta runt.

BETYG

Det ger onda aningar varje gång det dyker upp ett nytt Star Trek-spel på marknaden, men *The Fallen* är faktiskt ett av de mer lyckade. Det här är ett action/adventure-spel med tonvikten lagd på actiondelen.

8

■ Producent: **EA Sports Now** ■ Utgivare: **EA Nordic** ■ Pris: **349 kr**

TIGER SVINGAR KLUBBAN IGEN

GENRE Sport

Tiger Woods skickar iväg sitt årliga PC-spel med en väldig sving och lockar med massor av nya möjligheter. Men är det **ETT SPEL UTAN HANDICAP?**

STATISTIK

Från flera hundra meters håll ska du knuffa ned en vit boll stor som en valnöt i ett hål stort som en kaffekopp. Du får några metallpinnar till din hjälp.

- 11 PGA-banor
- 12 amerikanska golfspelare
- 9 olika typer av slag
- 1 mästare

Han vinner aldrig några turneringar i verkligheten, och sponsorerna känner därför inte till honom. Hans självförtroende är på botten, både för att han har ett lustigt namn, men också för att han är utfattig. Därför har Tiger Woods utvecklat ett golfspel till PC:n så att vi alla kan ha roligt åt hans höga handicap. Öhh ... okej, det är mer troligt att Woods sover med pyjamasbyxorna på huvudet än att han har haft något alls med spelutvecklingen att göra. Men vi har ändå sett fram emot hans *PGA Tour 2001*.

Av Jon Brown



PÅ CD:N

Demot på *Tiger Woods 2001* finns på *incite*-CD:n.

Skillnaden mellan ett bra och ett dåligt golfspel har alltid varit gränssnittet. Trogen sina föregångare har *Tiger Woods PGA Tour 2001* både enkla kontroller och en hög grad av komplexitet och utmaningar. Om du håller ned vänstra musknappen får du ett litet fönster i övre vänstra hörnet av skärmen, som visar dig var bollen ungefärligen kommer att landa när inte vinden och bollens eventuella svåra läge tas med i beräkningen.

PGA Tour 2001 har hållit fast vid sitt utskällda treklicks svingsystem, för trots alla dess fel och brister är det fortfarande det enda någorlunda effektiva sättet att simulera en golfspelares rörelser. Varje spelare kan utföra nio olika typer av slag, från en okomplicerad fullsving till de mer komplexa jordfräsarna nära green.

Vad gäller speltyper så är den största nyheten den så kallade President's Cup, som är en turnering för fyra spelare och kan spelas på varje bana i spelet. En slags soff-Ryder Cup för alla oss som inte har råd eller talang att ge oss ut på en riktig golfbana. 11 autentiska PGA-banor är inkluderade i spelet, liksom möjligheten att själv designa en golfbana. Från nätet kan man också ladda hem andra spelares banor på www.coursearchitect.com. Problem finns dock också i *PGA Tour 2001*. Bristen på europeiska golfspelare är iögonfallande, bollens rörelser är en smula orealistiska och atmosfären från världens golfbanor är i stort sett frånvarande. Och även om spelet är lite smidigare och finare än sin föregångare tycker vi inte att det är nödvändigt att ha båda titlarna.



UTFLYKT I DET GRÖNA Fönstret i det övre vänstra hörnet visar var bollen under gynnsamma omständigheter ska landa, förutsatt att vind, underlag och slagkraft beräknas rätt av spelaren.

HOW LOW CAN YOU GO?



Du kan förvänta dig riktigt långa väntetider om du ska spela PGA Tour 2001 på en maskin med de här specifikationerna. Du kan dock öka farten genom att minska detaljerna i grafiken.



SPELA MOT VERKLIGHETENS TIGER På Electronic Arts nätverk kan du spela med i verklighetens professionella turneringar. Stjärnornas slag registreras nästan ögonblickligen.

DOMEN

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

TEKNIK

■ **Minimum**	200 MHz Pentium	32 MB RAM
■ **Rekommenderas**	300 MHz Pentium II 64 MB RAM	8 MB 3D-kort

■ **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘
■ **Ljud** EAX (SBLive!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 4 LAN - 4 Internet - 4
■ Antal spelare per CD: 4 ■ Antal CD per spel: 2 ■ Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 8

KONKURRENTER

■ **Links LS 2000**
När det gäller finputsning överträffar denna titel *Tiger Woods PGA*, men det är bara små detaljer som gör skillnaden.

■ **Tiger Woods 2001**
Ett bra spel fyllt med möjligheter, men det är ingen lysande golfsimulation. Multiplayer-spelet verkar i gengäld hålla länge.

■ **Tiger Woods 2000**
Inte så stor skillnad från ovanstående, men det går lite långsammare. Det är kul, men irriterande i längden.

■ **Jack Nicklaus Golf**
Det har inte tillräckligt många banor, men är ändå klart spelbart.

PLUS & MINUS

+ Kontrollsystemet är effektivt utan att förlora sin komplexitet.
+ 11 av de mest intressanta PGA-banorna finns med.
+ EA:s stöd för online-spel kommer att ge spelet längre hållbarhet.
– Frånvaron av europeiska spelare gör inte heller något för hållbarheten.
– Bollens rörelser är egentligen mer arkadliknande än realistiska.
– Single player-spelet lider av brist på atmosfär.

BETYG

Tiger Woods PGA Tour 2001 är ett av de bästa golfspelen för PC, men därmed inte sagt att det närmar sig perfektion. För till skillnad från Tiger Woods har spelet några irriterande fel som minskar hållbarheten.

7

■ Producent: **Timeline** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Pris: **349 kr**

TIDLÖS TORTYR

GENRE **Adventure**

STATISTIK

Res tillbaka till 1400-talets Frankrike och upplev slutet av 100-årskriget i denna interaktiva novell baserad på Michael Crichtons best-seller *Timeline*.

- historiskt korrekt
- 7 spel i spelet
- 3 timmars speltid
- 1 skräpspel

Författaren Michael Crichton är en mästare på att skriva historier som kan göras om till filmmanus. Han har skrivit succéer som Jurassic Park, The Sphere och Congo och har nu beslutat sig för att kasta sig över ett datorspel. Men käre herr Crichton: *Håll dig till böckerna.*

Av Christian Hannibal

Detta spel är ett hån mot allt som är vackert och rätt inom action/adventure-genren. Först har man ju naturligtvis den inte särskilt originella historien att man blir skickad från det 21:a århundradet tillbaka till renässansens Frankrike för att hitta professor Johnson, som rest tillbaka i tiden. Som huvudpersonen Chris skickas man så iväg.

Chris har en så tunn personlighet att han inte skulle ha en chans att få vara birollsinnehavare i en Chuck Norris-film, om han så betalade en miljon för att vara med. Han verkar lika intelligent som en bit blött papper.

"Äventyret" består av en serie spel i spelet som verkar vara uttänkta av (och för) 8-åringar på ecstasy. De verkar ofta totalt malplacerade, som när Chris faller ned för en bergssida blir det till ett litet pseudo-racerspel. Det är alls inte roligt.

I gengäld har utvecklarna tillfört en mängd gåtor. Dessa har den bristen att alla kommer att kunna klara dem utan att tänka, om de så mycket som har hört talas om ett adventure-spel någon gång. Här har man verkligen använt "1001 Utslitna Adventure-gåtor för Nybörjare". "Hmm, här ligger en uniform från en vakt. Ska jag kanske ta på den och smyga mig in i den bevakade byggnaden, eller ska jag bara måla den grön och gå igen?" Svårt val.

Det gör naturligtvis inte saken bättre att det tog lite mindre än 3 timmar att klara av spelet. Man kan givetvis vara glad att lidandet är så kort, men för de som betalt pengar för spelet är det ett hån. Spelet är lika attraktivt som ett bubbelbad i en spetälskekoloni.



SMAKA PÅ LANSEN Ett av de mer lyckade spelen i spelet är en riddarturnering där du ska slå ned en motståndare från sin häst med en lans. Tyvärr är det alldeles för lätt att vinna och blir därmed ointressant.

HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz PII
32 MB RAM
8 MB 3D-kort

Grafiken kan ställas in och anpassas på många sätt.



JA, HÄR DÖR DU ALLTSÅ Med en så usel artificiell intelligens är *Timeline* kandidat till titeln som det värsta fullprisspelet någonsin.

DOMEN

TIMELINE

TEKNIK

- **Minimum** 266 MHz Pentium II 16 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 333 MHz Pentium III 32 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN 0 Internet 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: Inget Internet-spel

INGEN MULTIPLAYER

KONKURRENTER

■ Deus Ex
Kombinationen av action, rollspel och adventure är fenomenalt fängslande i Årets bästa spel, år 2000.

■ American McGee's Alice
En mycket annorlunda och underhållande version av det klassiska äventyret. Använder den grafiska motorn från *Quake III*.

■ System Shock 2
En effektiv blandning av 3D-action och rollspel, som trots ett par år på nacken fortfarande är bland de bästa i genren.

■ Timeline
En adventure/action-flopp. Det måste vara pinsamt att ha arbetat i åratal med spelet när resultatet är så värdelöst.

PLUS & MINUS

+ Ser ut som om det har kostat ett enormt antal dollar.
- Så låg svårighetsgrad att en efterbliven pingvin kan klara av spelet.
- Den sämsta artificiella intelligens vi sett i ett modernt datorspel.
- Lam story som inte förmår skapa ett uns dramatik.
- Ooriginella pusseluppgifter som kan lösas utan att tänka.
- "Spel i spelet" är av samma kvalitet som i fem år gamla shareware-spel.

BETYG

Köp boken, se filmen och läs om författaren, men köp INTE spelet. Om det hade kostat som en biobiljett hade det varit en annan femma, men för 349 kr förväntar vi oss mer än bara en lång näsa.

1

■ Producent: **Team 17** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Pris: **349 kr**

FEST I MASKARNAS LAND

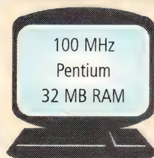
GENRE Problemlösning

STATISTIK

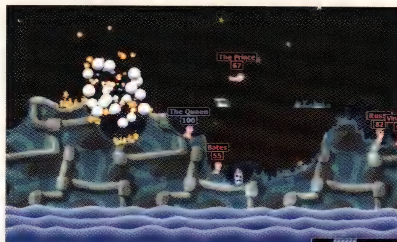
Worms-formeln är praktiskt taget oförändrad sedan det klassiska spelet från 1994. Det nya spelet innehåller dock en mängd nyheter i maskarnas land.

- 40 multiplayer-uppdrag
- 40 single player-uppdrag
- 20 tränings-uppdrag
- En lättillgänglig tutorial
- Kämpa om världsherraväldet!

HOW LOW CAN YOU GO?



Spelets 2D-grafik kramar knappast musten varken ur din dator eller ditt grafikkort. Du kan med andra ord spela detta spel på till och med den uslaste 100 MHz Pentium. Om du inte ens har en sådan så borde du kanske fundera på en uppgradering!



NAPALM-NEDERBÖRD Luftanfall är fortfarande effektivast för att slå ut de tuffaste maskarna.



EN VÄNDA I HÖET Målet med detta uppdrag är att utplåna maskarnas general som sitter och gottar sig under skottkärran.

Den är lång, smal och ljusröd. Och innan du kommer för långt i dina associationer kan vi avslöja att det handlar om innehållet i nästa Internet-spelfenomen.

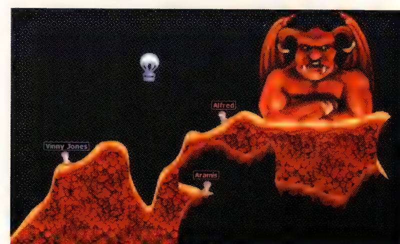
Du har haft tråkigt hela vintern med samma gamla shooter- och racingspel, och du fick inte några nya i julklapp, som du önskat dig. Världen är med andra ord ond. Men förtvivla inte.

Av Jon Brown

Hjälpen är på väg! Utvecklarna på Team 17 har anpassat det klassiska *Worms*-spelet till Internet. Och om inte det kan rå på ditt dåliga humör bör du söka läkare.

När det gäller online-spel kan man nästan inte föreställa sig en titel som är bättre lämpad än *Worms*. För dem som inte känner till spelet kan vi berätta att du som spelare får kontrollen över en armé av maskar som ska slå ut en annan styrka med långa, ljusröda blötdjur. Original-*Worms* var en salig blandning av enkla problemlösnings-element och tunga vapen, vilket hjälpte till att göra det till en multiplayer-klassiker när det gavs ut 1994. *Worms World Party* följer det gamla receptet och tillför ett par nya ingredienser och kryddor så att det är anpassat till Internets möjligheter. Och till skillnad från alla de förstapersons-shooters som ger Internet blodproppar finns det inte någon direkt försening i online-spelet som kan irritera.

Utöver den klassiska *Worms*-deathmatch har utvecklarna inkluderat 40 multiplayer-uppdrag som kan spelas både med och mot



DJÄVULSKT Nya förråd kommer från luften och den blå masken till vänster ska snart dö.



SLEMVARNING! Den fula och dumma hunden är livsfarlig för små maskar. Du bör ta skydd för att inte bli dreglad på!

TÅLIGA MASKAR

INTERNET-SPELET ÄR EN GANSKA VIKTIG NYHET I *WORMS*, MEN DE HAR TRE NYA MÖJLIGHETERNA BÖR OCKSÅ HÅLLA FAST DIG ETT TAG.

MASKBURKEN



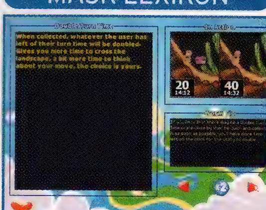
Det liknar displayen på en enarmad bandit, men det är en anordning som låter dig skapa olika typer av spel. Vapentyper, vapenstyrka och vindstyrka är bara några av variablerna.

BANEDITOR



Detta verktyg kommer att förlänga spelets livslängd med flera månader. Med det kan du själv skapa banor från grunden eller göra om de befintliga uppdragen och banorna.

MASK-LEXIKON



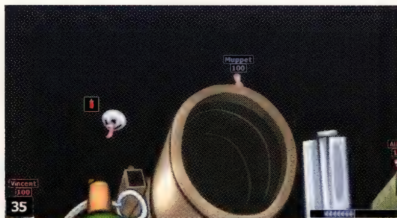
Denna historiebok svarar på alla de frågor om maskarnas universum som du aldrig vågat ställa. En perfekt introduktion till den lite otäcka värld där maskarna är beväpnade.



CHARMERANDE UNIVERSUM Detta uppdrag utspelas som synes på en bilkyrkogård.



BANDSALLAD Multiplayer-uppdragen kan spelas antingen med eller mot varandra. På den här banan är målet att nå fram till de lådor som sitter inne i bandens hjul.



SERIETIDNINGSKANON Det sparas inte på krutet i *Worms World Party.*

***Worms* följer det gamla receptet och tillför ett par nya ingredienser och kryddor och är dessutom anpassat för Internet.**

varandra. Uppdragen innehåller olika uppgifter, som till exempel att hitta föremål eller tillintetgöra en väl förskansad mask.

Även om single player-spelet saknar flera av online-spelets finesser (som exempelvis möjligheten att kasta napalm på en högerorienterad clown från Texas), finns det också nyheter. 40 nya single player-uppdrag har tagits fram, och de liknar multiplayer-uppgifterna med antingen "seek & destroy" eller räddningsaktioner. Dessutom finns det 20 tränings-uppdrag för nybörjare.

När det gäller grafiken är *Worms* bara lite snyggare än sin föregångare. Det finns dock en rad nya landskap och lite mer charmerande animationer att se fram mot. Tyvärr har Team 17 inte tagit fram nya vapen, och även om det fortfarande finns 60 olika att välja på har vi väldigt svårt att dölja vår besvikelse. En baneditor har de dock tagit sig tid att utveckla, liksom den så kallade Wormpot, som är ett slags slumpgenerator som låter dig välja mellan cirka 400 olika spelvarianter.

Worms World Party är ett bra spel, men om du inte tyckte om föregångaren bör du hålla dig borta. Spelets gameplay är nästan omöjligt att skilja från *Armageddon*, och även om single player-nyheterna är bra är det inte på den fronten man vinner nya anhängare. Men *Worms* innehåller underhållning nog för flera dagars oavbrutet spelande, och med de nya möjligheterna till online-spel bör denna titel bli en ny klassiker. Så om du gillar slingrande underhållning kan du inte få något bättre.



VIKINGAMORD I närstrid är stridsyxan effektiv för att stänga igen munnen på en fiende.

DOMEN

WORMS WORLD PARTY

TEKNIK

- **Minimum** 100 MHz Pentium 32 MB RAM
- **Rekommenderas** 150 MHz Pentium II 32 MB RAM
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 6 LAN - 6 Internet - 6
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 10

KONKURRENTER

- **Worms World Party**
Om du inte har fått en inbjudan till den här festen bör du springa ned till affären och köpa spelet.
- **Lemmings Revolution**
Även om detta är ett riktigt bra problemlösningsspel kan det inte riktigt konkurrera med maskfesten.
- **Sheep**
En fantasifull titel som pumpade lite nytt liv i problemlösningsgenren, men det verkar inte lika hållbart som ovanstående.
- **Worms Armageddon**
Den här titeln är så gammal och föråldrad att du inte bör köpa den.

PLUS & MINUS

+ Totalt får du omkring 100 nya uppdrag att sätta tänderna i.
+ Ett snabbt och välfungerande online-spel som bara kan bli en succé.
+ Klassisk blandning av problemlösning och serietidningsvåld.
+ Baneditor och slumpgenerator förlänger spelets livslängd.
– Bristen på nya vapen och ny grafik känns som ren lathet från Team 17.
– Det är egentligen inte lika roligt som när man var tonåring.

BETYG

Om du gärna vill spela online-spel och inte riktigt vet var du ska börja är *Worms World Party* en okomplicerad och ganska kul startpunkt. Men förvänta dig inte att kunna spela det i flera månader.

8

■ Producent: **Bullfrog Productions** ■ Utgivare: **EA Nordic** ■ Pris: **399 kr**

KLAR KRÄKVARNING!

GENRE **Strategi**

STATISTIK

Du ska bevisa din talang för en penga-hungrig styrelse genom att bygga och driva ett nöjes-imperium. Som namnet antyder är *Theme Park Inc* mer en affärssimulation än föregångaren var.

- Tre temazoner
- 8 typer av rutschbanor
- Förbättrat gränssnitt
- Ny 3D-motor
- Imponerande kräkreflexer!

Om föregångaren var en åktur som kunde vända upp och ned på dina hårt pressade inälvor, så är **THEME PARK INC** en tur i katapultstol genom yttre rymden. Det har blivit större, bättre och en hel del djupare.

Du har stått i kö i det iskalla regnet i dagar och har äntligen, mest på nåder, fått lov att betala över 300 kronor för att komma in i *Theme Park*. En från lukt träffar dig i ansiktet som en smash av Magnus Norman och hotar att välta omkull dig. Du tittar ned på marken och en enorm rysning rör sig från tårna upp till nacken vid tanken på vilken otrolig kräkpöl du hade landat i om du inte hade lyckats uppbringa dina sista krafter för att hålla dig upprätt. Du ser dig omkring. Det är som om helvetet har blivit återskapat på Jorden med mänskligt avfall som byggmaterial.



TURKISH DELIGHT Genom att göra ditt jobb ordentligt och samla Golden Tickets, kan du öppna den så kallade Arabian Nights Zone, som utgör tredje och fjärde delen av den ultimata nöjesparken.

Av Jon Brown

Gamla tanter drar sig inte för att sucka och skrämma bort andra kunder om parken inte lever upp till deras förväntningar.

Du tycker kanske att det låter som ett otroligt otrevligt ställe, lite som ett medeltida reservat för spetälska, och på ett vis har du rätt. För ovanstående ohygieniska scen är tagen från vårt första försök att skapa den perfekta nöjesparken, som skulle få Tivoli och Disneyland att se löjligt trista ut. Man kan naturligtvis argumentera för att vi *har* uppnått exakt det vi ville uppnå, men det var nog inte just den här formen av nöjespark som utvecklarna på Bullfrog Production hade tänkt sig när de skapade *Theme Park Inc.*

Utvecklarna har försökt att ge spelet en mer fast struktur, samtidigt som de har försökt att fördjupa spelets gameplay. I den meningen har de lagt till en hel del affärspolitik, då du i början av spelet blir anställd i Theme Park som en möjlig framtida avlösare för den åldrade ordföranden i styrelsen. Ditt arbete börjar omedelbart, då du får ta över ansvaret för Land of Invention, som är en attraktion som handlar om framtiden. Det första du lägger märke till är bristen på utrymme. I det ursprungliga spelet hade man flera hektar land att roa sig med, men i *Theme Park Inc* måste man i mycket större utsträckning snåla med sin mark. Om man ska utöka sina besittningar får man anställa ett team med överintelligenta forskare och dina anställda ska tränas för särskilda uppgifter. På det här viset kan man hantera klippformationer, frusna sjöar och forsande floder, så att man i slutändan kan få plats för den fantastiska åkattraktion som ska



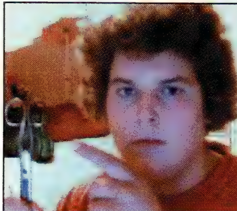
TJOCKA MÄN I GULA SKJORTOR Det så kallade Camcorder-läget låter dig ta en närmare titt på din nöjespark. Gästerna liknar varandra.

DINA KUNDER

Om din park ska bli en framgång måste du tillfredsställa kraven från alla åldersgrupper. Vi har spekulerat i deras preferenser ...

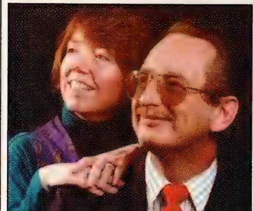
BARN

ÄLSKAR Höga hastigheter, ballonger, saxar, krut, skräpmat
HATAR Semester med far och mor, plikter, ha tråkigt, morgnar



FÖRÄLDRAR

ÄLSKAR Långsamma åkturer, mustasch, rosenkål, sköljmedel
HATAR Smuts på toaletten, skatter, avgifter, andras barn, livet



MORFAR

ÄLSKAR Bänkar, duvor, kaffe och kakor, köttstuvning, cigariller
HATAR Hög fart, reumatism, oväsen (modern musik), hundar som äter duvor



säkra parkens omsättning.

När den här uppgiften är slutförd får du plötsligt händerna fulla med uppgifter från parkens fem avdelningschefer. Exempelvis får du av Miss Moody, personalchefen, i uppgift att göra de anställda mer tillfreds med sina arbeten inom 30 dagar. Om du lyckas med detta får du en så kallad Golden Ticket (mer om detta senare), och företagets aktiekurs stiger. Om du å andra sidan misslyckas med 5 av de 10 uppgifterna du får kan du lika gärna börja se dig om efter ett nytt jobb. Uppgifterna blir hela tiden mer intressanta, från att inledningsvis handla om korv- och ballongförsäljning, till att senare bli en fråga om företagets vinstmaximering.

Golden Tickets har två syften. För det första öppnar de upp de två områden av parken som heter Polar Zone och Arabian Nights Zone, och dessutom ger det dig möjlighet att upprätta särskilda spännande attraktioner i alla de tre zonerna i parken. Exempelvis kan pyramiden i Arabian Nights Zone göras om till en högoktanig gokart-bana, som med lite finputsning kan bli den finaste attraktionen i hela din blomstrande park. Det låter kanske lite invecklat, men *Theme Park Inc* har ett engagerande gameplay, som konstant håller dig aktiv och belönar ditt hårda arbete med nya attraktioner eller mer mark.

Mer ros och lite ris

Den enda nackdelen med den här zonuppdelade parken är att man ibland känner att man får styra tre olika verksamheter i stället för bara en. Dessutom har man ingen möjlighet att få en överblick över hela parkens utformning, då varje zon måste laddas in separat innan man kan se den. Men när man tänker på hur mycket spelet i allmänhet har förbättrats är denna brist ändå något man kan leva med.

Och så tillbaka till de goda nyheterna. *Theme Park Inc* innehåller många fler attraktioner, butiker mm, än någon av de andra *Theme Park*-titlarna och varje zon har sina egna speciella attraktioner. Nämnas bör också det speciella designverktyget, med vilket man kan skapa attraktioner. Det är inget mindre än ett mästerverk. Det som kunde ha varit komplicerat och tidskrävande blir en rolig och lättlöst uppgift. Alla banans element kan ändras, både höjd, längd och krängning. Och där de tidigare titlarna skröt med att man själv kunde få prova sin attraktion, vilket dock varken var användbart eller särskilt kul, så är provturerna i *Theme Park Inc* ett utmärkt sätt att prova om banan kan dra till sig några kunder. Om du känner dig halvt svimfärdig efter en tur i din hemgjorda Big Dipper, så finns det goda chanser att din publik ska bli åksjuka i samma utsträckning. Detta kan du se på de högar med uppkastade popcorn, korvar och mjukglass som dina gäster lämnar efter sig på vägen ut ur parken. Kanske skulle man i det fallet sänka banans fart och ta bort en eller två av de snabbaste looparna. Det finns också en rad färdiga åkattraktioner som visserligen är förnämligt designade och en stor hjälp för en fullt upptagen företagsledare, men som dock tar bort lite av



EN LITEN VÄRLD Den här skärmbilden kan du använda för att få en överblick och navigera runt i parkens tre separata zoner.

HOW LOW CAN YOU GO?

233 MHz
Pentium
32 MB RAM

Ett 3D-kort är inte oumbärligt, men du ska helst ha minst ett 4 MB grafikkort. Med ett sådant kort körs spelet dock smärtsamt långsamt. Ett 3D-kort kan definitivt rekommenderas.

Test Center

PRESTANDA (640 x 480)

PROCESSOR	Pentium 200	P II 300	Celeron 400	P III 500
RAM	64	64	64	64
Software	hopplöst	dåligt	dåligt	dåligt
Voodoo1	hopplöst	dåligt	acceptabelt	acceptabelt
Voodoo2	hopplöst	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
Voodoo3	hopplöst	acceptabelt	optimalt	optimalt
TNT	hopplöst	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
TNT 2	hopplöst	acceptabelt	optimalt	optimalt
G400	hopplöst	acceptabelt	optimalt	optimalt
GeForce	hopplöst	acceptabelt	optimalt	optimalt

- hopplöst - dåligt - acceptabelt - optimalt

Kommentarer:

Spelet körs uruselt på en 200 MHz-dator. En 500 MHZ PIII med 8 MB 3D-kort rekommenderas.



SE UPP FÖR DE GAMLA TANTERNA! Om de gamla tanterna inte är nöjda med din park så berättar de för hela världen hur usel den är.



MYCKET ATT TÄNKA PÅ Om dina attraktioner är för dyra, för snabba eller för långsamma orkar folk inte använda dem.

UUURK! JAG MÅSTE SPY!

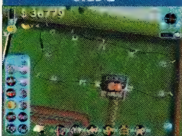
Det är inte särskilt svårt att skapa en åk-attraktion i *Theme Park Inc* som är elak nog för att få gästerna att kräkas upp sina pop-corn. Följ bara vår steg för steg-guide:

STEG 1



Välj en plats för din attraktion och börja lägga ut spåren. De kan läggas på de gula områdena i skärmbilden.

STEG 2



Lägg spåren så att de inte kommer i kontakt med varandra. När du har skapat en sluten cirkel är grunden lagd.

STEG 3



Du ska justera alla pelarnas höjd separat så att du får massor av lodrätta fall och starka krängningar i kurvorna.

STEG 4



Kör en provtur och kolla att hastigheten är hög nog. Om det går för långsamt gör du fallen högre och skär ned på de långa raksträckorna.

STEG 5



När du är nöjd med utformningen ökar du farten till max och får dig ett riktigt gott skratt medan din park fylls av spyor!



BALLONGER TILL ALLA! Medan tre barn glatt skuttar iväg med sina billiga uppblåsta gummibubblor kommer du allt närmare att uppfylla styrelsens försäljningsmål. Det bästa sättet att öka försäljningen är att sänka priserna och bygga fler butiker.

det roliga, som det faktiskt är att utforma sina egna banor.

Möt publiken

Föräldrar och mor- och farföräldrar tar barnen i händerna och besöker din park, och varje åldersgrupp har sina speciella önskemål som du ska försöka tillgodose. Gamla tanter drar sig inte för att sucka och skrämma bort andra gäster om parken inte lever upp till deras förväntningar, och då har man ingen annan möjlighet än att tillkalla vaktpersonalen och få den gamla orosmakaren utkastad. Som resultat av de här nya gästerna ser parken mycket mer intressant ut, vilket stöds av en 3D-motor som låter dig zooma ända in på de minsta detaljerna. Alla förstapersons-aktiviteter, om det så är en tur genom parken i Camcorder-läge eller en provtur i en attraktion, är självklart en fröjd för ögat, samtidigt som det ger ett bra intryck av vad dina gäster får för sina pengar.

Utvecklarna på Bullfrog har inkluderat en del bra Internet-möjligheter, vilket bland annat betyder att du kan designa din egen super-attraktion och sedan maila den till en vän. Du kan också ta bilder av din park, som kan skickas som vykort med personliga meddelanden.

Det skulle vara naturligt att jämföra spelet med *Rollercoaster Tycoon* och det glädjer oss att i det sammanhanget kunna säga att *Theme Park Inc*:s fint balanserade gameplay och uppsjö av möjligheter gör att det enkelt utklassar Microprose-titeln. Det är djupgående utan att bli för långsamt och utmanande utan att bli omöjligt, men den bästa rekommendationen är dock att det är roligt. Tyvärr gör det låga antalet zoner (tre zoner till skillnad från *Theme Park World*s fyra) och en kamera som är lite bångstyrig, att vi inte kan ge spelet ett absolut toppbetyg. Men *Theme Park Inc* kan det som alla goda nöjen kan: du vill hoppa in och ta en tur till redan innan du har satt ned fötterna på fast mark.

DOMEN

THEME PARK INC

TEKNIK

- **Minimum** 233 MHz Pentium 32 MB RAM
- **Rekommenderas** 300 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✓ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✓

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN 0 Internet 0 · Antal spelare per CD: 1 · Antal CD per spel: 1 · Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG -

KONKURRENTER

Theme Park Inc
En titel som innehåller markanta förbättringar i förhållande till sin föregångare. Kan bli en milstolpe i genren.

Rollercoaster Tycoon
Den här titeln från Microprose var ovanlig när den först kom. Enda konkurrenten är *Theme Park Inc*, men det är bättre.

The Sims
Det är originellt, ja-ja, det är fängslande, ja-ja, men i längden är det ingen märkvärdig titel.

Theme Park World
Det är ingen överraskning att den här delen i *Theme Park*-trilogin har passerats.

PLUS & MINUS

+ Fantastiskt gameplay som är både snabbt och engagerande.
+ Meny- och ikonsystemet är både enkelt och lätt att använda.
+ Designverktygen för att skapa egna åkattraktioner är ett mästerverk.
+ Spelets struktur är klasser bättre än i de andra spelen i genren.
- Det finns bara tre zoner, vilket är lite klaustrofobiskt.
- Kamerakontrollen är inte så enkel som den borde vara.

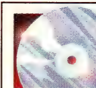
BETYG

Vi har aldrig sett en strategititel av den här typen som är så lättillgänglig, detaljerad och underhållande. Spelet har ett snabbt gameplay, snygg grafik och är rent allmänt lagom utmanande.

8

■ Producent: **Bungie Software** ■ Utgivare: **KE Media** ■ Pris: **399 kr**

KAN DU KARATE?



FINNS PÅ CD:N
Pröva *Oni*-demot som ligger på *incite*-CD:n.

GENRE Action

Statistik

Oni är japansk tecknad action överförd till PC:n i ett häftigt fighting-spel med svindlande tempo.

- 8 vapen
- 15 banor
- Otaliga slag-kombinationer
- Automatisk save-funktion
- Massor av japanskt manga-våld

Den nya cyberbaben Konoko har en helt egen stil när hon kämpar sig igenom **ONI**, ett på det hela taget lyckat actionspel i bästa japanska Manga-stil

Manga är beteckningen för en ganska speciell form av ultravåldsam japansk tecknad film som ofta utspelas i tröstlösa framtidsvärldar, fyllda av människor med små näsor och överdimensionerade ögon. En teckningsstil som spelmakarna från Bungie med stor framgång har överfört till actionspelet *Oni*.

Av Jesper Melgaard

Konoko är namnet på den välformade hjältinnan i *Oni*, som i motsats till t ex Lara Croft inte är beroende av snabba skjutvapen när de talrika fienderna ska besegras.

Som en kvinnlig variant av Bruce Lee är Konoko upplärd inom alla Österns närstridsformer, vilka hon får riklig användning för i *Oni*, som utspelas några år in i framtiden, 2032. Konoko arbetar för specialstyrkan Tech Crimes Task Force (T.C.T.F.), som har till uppgift att bekämpa det nätverk av webbskurkar som styrs av överskurken Muro.

Konoko är en ung och lovande agent som inte kan komma ihåg sitt förflutna och nu genom en rad farliga uppdrag ska finna sin egen identitet, samtidigt som hon försöker rädda mänskligheten från utplåning.

Vi följer Konoko ur ett traditionellt tredjepersonsperspektiv (som i *Tomb Raider*-spelen) genom 15 futuristiska banor proppfulla med tungt beväpnade och kampsportskunniga skurkar, där vår hjältinna får användning för alla sina färdigheter för att komma undan svårigheterna med livet i behåll.

Historien binds samman av en rad mellansekvenser som visas i samma grafiska stil som resten av spelet. Utvecklarna på Bungie Software har valt att inte animera karaktärernas ansikten, medan deras röster i gengäld är mycket lyckade.

Oni kan närmast beskrivas som *Tekken* eller *Virtual Fighter* med en sammanhängande historia. Det är i stridssekvenserna som spelet verkligen kommer till sin rätt. Man börjar med endast ett begränsat antal slag- och sparkkombinationer att tillgå, men efter hand som Konoko nedlägger ett tillräckligt stort antal skurkar växer hennes urval av närstridsmöjligheter.

Spelet börjar med den obligatoriska träningssekvensen, där man lär sig de grundläggande färdigheterna, men man kan också under spelets gång öppna mission-menyn genom



EN LÄCKER PORTION SUSHI Konoko är en seglivad dam, som med dödsförakt och våldsamma tendenser kastar sig ut i jakten på framtidens kriminella, och sin egen identitet.



VARMT BLY När superskurkarna ska nedläggas får Konoko användning för mer än sina naglar.

HOW LOW CAN YOU GO?

300 MHz Pentium II
64 MB RAM
8 MB 3D-kort

Du kan inte köra *Oni* utan ett 3D-kort, och om du vill få en spelupplevelse någorlunda fri från "hackande" rekommenderar vi att du investerar i en relativt snabb 3D-accelerator.

Test Center

PRESTANDA (640 x 480)

PROCESSOR ▶	Pentium 200	P II 300	Celeron 400	P III 500
RAM ▶	32	64	64	128
Software	hopplöst	hopplöst	hopplöst	hopplöst
Voodoo 3	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt
Voodoo 5	hopplöst	dåligt	optimalt	optimalt
TNT	hopplöst	dåligt	dåligt	optimalt
TNT2 Ultra	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt
G400	hopplöst	dåligt	optimalt	optimalt
GeForce	hopplöst	dåligt	acceptabelt	optimalt
GeForce 2	hopplöst	dåligt	optimalt	optimalt

■ - hopplöst ■ - dåligt ■ - acceptabelt ■ - optimalt

Kommentarer:

Oni är ett ganska systemkrävande spel och vi rekommenderar att du köper ett bra 3D-kort.



DÖDLIG DANS Först 360 grader runt i luften och sedan ett litet ryck, så knäcks nacken och ännu en fiende är nedlagd.



TJUVLARM En av de mer speciella utmaningarna är uppgörelsen med denna superdator. Om du rör en av de röda laserstrålarna aktiveras säkerhetssystemet, och så bryter helvetet löst.

att trycka på F1. Där kan man få en översikt över de tillgängliga kombinationerna och hur de utförs.

Rörelserna utförs med en kombination av mus och tangenter, en metod som kan verka krånglig i början, men som ganska snabbt känns naturlig och effektiv. Det krävs en viss precision för att överleva när man står inför flera motståndare i taget, där varje misstag straffas med en skur av slag, sparkar och projektiler. Spelet är dock utrustat med en automatisk save-funktion så att man ska slippa behöva börja om från början varje gång man dör, något som man gör alldeles för ofta.

Animeringen är ovanligt imponerande gjord och bidrar till att öka stridssekvensernas intensitet, som när Konoko elegant undviker ett klumpigt anfall från en stridsklädd vakt och med ett fast grepp om hans huvud svingar sig 360 grader runt i luften tills stackarens nacke knäcks med ett kväljande ljud, som en torr gren i en höststorm.

Även den största närstridsexpert kan dock ibland behöva ta till lite mer explosiva argument när motståndarna tar fram de stora kanonerna. Lyckligtvis har Konoko också möjlighet att samla på sig en rad vapen på vägen, allt från k-pistar och granatkastare till stun guns och partikelgevär. Man kan också hitta olika bärbara kraftkällor samt hälsobringande medicinspray. Tyvärr kan Konoko bara bära ett vapen i taget, så det gäller att välja med omsorg innan man går vidare under uppdragen. Man ska dessutom se till att hålla i sina vapen, eftersom

Animeringarna är imponerande välgjorda och bidrar till att öka stridssekvensernas intensitet.

motståndarna annars ofta plockar upp dem och använder dem mot en själv.

Medan animeringarna är riktigt lyckade hela vägen kan banorna ibland verka lite enformiga och spartanska. Utformningen är i stort sett densamma oavsett om man befinner sig på en flygplats, i en fabriksanläggning eller i ett biologiskt laboratorium. Den gyllene looken hjälper till att skapa en futuristisk känsla (något som renodlade manga-fans säkert jublar över), men det gör alltså också spelet lite trist att se på. Detta förstärks av att uppdragens uppbyggnad, med undantag av en extremt snygg drömsekvens, också liknar varandra. Man kämpar sig förbi en större samling olika motståndare (de har alla sina olika stridstekniker), medan man letar efter de datorterminaler som öppnar dörren till nästa område.

Det förändrar dock inte det faktum att *Oni* är ett ovanligt lyckat actionspel som bjuder på några av de mest spektakulära stridssekvenserna som vi hittills sett i ett datorspel. Med lite större fantasi och variation hos de som designar banorna (vana actionspelare kan spela igenom det på knappt 15 timmar) kunde det ha fått ett riktigt toppbetyg.

DOMEN

ONI

TEKNIK

Minimum	300 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
Rekommenderas	500 MHz Pentium III 128 MB RAM 32 MB 3D-kort
Grafik	Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✓
Ljud	EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN 0 Internet 0 · Antal spelare per CD: 1 · Antal CD per spel: 1 · Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG -

KONKURRENTER

Oni
Det hittills bästa fighting-/action-spelet för PC. Snygga animeringar, men i längden lite enformigt gameplay.

Mortal Combat 4
Helt klart det bästa av *Mortal Combat*-spelen. Anhängare av ohämmat våld och slagsmål blir inte besvikna.

Virtual Fighter 2
En tre år gammal titel som fortfarande erbjuder ganska underhållande fighting-action.

Tomb Raider: Chronicles
Lara har blivit sliten, länge leve Konoko och hennes väderkvarnsarmar.

PLUS & MINUS

+ Vilda och lyckade animeringar gör stridssekvenserna levande.
+ Spelet körs i ett alldeles lagom högt actiontempo hela tiden.
+ Stort urval av vapen och motståndare.
+ Bra och passande röster förhöjer känslan av en tecknad film.
- Bandesign och gameplay kan bli lite enformiga.
- Ingen multiplayer. Det ska dock vara en patch på gång.

BETYG

***Oni* är ett riktigt spelfyrverkeri! Spelet är egentligen gjort för PlayStation 2, men det fungerar i hög grad också på datorskärmen, och är väl egentligen det första riktigt lyckade fighting-spelet som släppts för PC.**

8

■ Producent: **Altar Interactive** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Pris: **349 kr**

STRATEGISK TIDSRESA

GENRE Strategi

Statistik

Jules Verne blandas med *Red Alert 2* och *Commandos* i detta lysande lilla strategispel där du reser fem miljoner år tillbaka i tiden och kämpar mot både ryssar och araber.

- Annorlunda historia om tidsresor
- Spela på antingen den amerikanska eller den ryska sidan.
- 18 uppdrag med olika uppbyggnad
- Möjlighet att smaka en dinosaurieburgare

Nuförtiden är det väldigt sällan man ser riktigt nyskapande datorspel, men **ORIGINAL WAR** förmår faktiskt att leva upp till sitt namn

Det är alltid en positiv överraskning när en spelproducent försöker att skapa något nytt och annorlunda som flyttar fram gränserna inom sin egen genre. *Original War* är ett av de bättre och mer kreativa spel i mängden av realtidsstrategispel under senare år.

Av Darren Evans



BLAND SANDSÄCKARNA Det är möjligt att kämpa både på amerikansk och, som här, på rysk sida. Gräv ned er innan kapitalisterna kommer!

Ett gameplay som är en blandning av *Red Alert 2* och *Mech Commander* och bygger på en Jules Verne-aktig tidsresehistoria.

Så kan man kort beskriva *Original War,* där en nyfiken upptäcktsresande irrar runt i Sibiriens djupfrysta ödemark och hittar en mystisk tingest gjord av människor, som har legat begravd i den fem miljoner år gamla isen. Föremålet göms undan på det berömda topphemliga militära forskningsområdet Area 51, där man kommer på att det rör sig om en tidsmaskin. Tyvärr har man endast en mycket begränsad mängd av det speciella bränslet Siberite, som krävs för att driva maskinen, och som mycket riktigt finns i Sibirien!

Det avskräcker dock inte de ihärdiga yankees från att tänka ut en dumdristig plan och skicka en grupp soldater fem miljoner år tillbaka i tiden för att stjäla det dyrbara bränslet. Problemet är bara att ryssarna redan har kommit dit ... liksom ett gäng stridslystna araber.

Härefter utvecklar den spännande historien sig till en intressant blandning av traditionellt strategispel och historieberättande, som skiljer sig från huvuddelen av marknadens andra realtidsstrategispel genom att figurerna som man möter och styr i spelet spelar en större roll för utvecklingen än uppbyggnaden av baser och taktiska stridsplaner, som i t ex *Red Alert 2.*

Man börjar med att kontrollera soldaten Jack MacMillan då han anländer till den frodiga förhistoriska djungeln i den pliocenska tidsåldern. Och det tar inte lång tid innan han befinner sig i trubbel, eftersom ryssarna uppfångar radiosignalerna mellan Jack och hans trupper.

Medan man försöker att undkomma sina förföljare utforskar man omgivningarna och hittar snabbt flera andra av sina försvunna kamrater, och de är lika förvirrade som man själv. Gradvis kan man på detta sätt bygga upp en ansenlig styrka (där varje enskild soldat har sina speciella egenskaper), vilket man också får god användning för eftersom man inte som i andra strategispel kan "bygga" nya soldater, när de gamla dör. Därför bygger man också snabbt upp ett förhållande till sina trupper, så det känns närmast som en personlig förlust varje gång en av dem faller på slagfältet.

Uppdragen är genomtänkta och intressanta, och man slipper i stort sett det traditionella "bygg en stor bas med många enheter och krossa fienden"-upplägget.

Under det första uppdraget (om man spelar som amerikan) ska man t ex hålla Jack vid liv, hitta andra överlevande och därefter ansluta sig till en större grupp soldater på väg norrut. Ett annorlunda upplägg som går igen i de flesta andra uppdrag.

Efter att man har genomfört en uppgift med framgång får man den obligatoriska statistiska genomgången av sin prestation. Här blir det tydligt att spelet också rymmer element från rollspelsgenren. Som tidigare nämnts är figurerna som man stöter på på vägen den viktigaste delen av spelet. De är inte



ELEGANS OCH BRUTALITET Amerikansk högteknologi möter klumpig rysk krigsdesign. Varför kan de inte bara vara vänner?

HOW LOW CAN YOU GO?



Original War ställer inga krav på att du ska ha det senaste 3D-kortet i din maskin. I gengäld är processor-kraven ganska höga, men du kan i alla fall justera ned de grafiska detaljerna.

GODA IDÉER SKA ÅTERANVÄNDAS

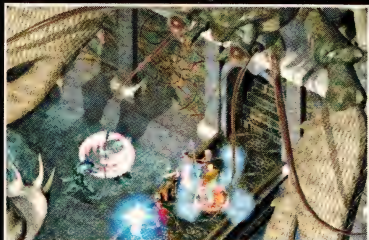
Original War lånar många av de bästa delarna av olika gameplay från en hel rad andra populära spel och spelgenrer och **KOMBINERAR DEM PÅ ETT NYTT OCH SPÄNNANDE SÄTT.** Se här var programmerarna har fått sin inspiration från.

MECH COMMANDER



I *MechCommander* är det helt avgörande att du tar hand om dina robotar, eftersom de ska tjänstgöra igen senare i spelet. Detsamma gäller trupperna i *Original War*. Du har bara ett visst antal att tillgå, och du får det svårt om för många av dem dör tidigt.

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN



Rollspel som *Baldur's Gate* har unika karaktärer med individuella färdigheter, som förbättras under spelets gång. Karaktärerna i *Original War* har samma egenskap. De har alla sina olika styrkor som du kan använda för att göra dem ännu bättre på sitt jobb.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2



Glädjen i att utplåna sin fiende från jordens yta är oöverträffad. *Original War* har alla de traditionella realtidsstrategielementen och mer därtill. Det är minst lika krävande som t ex *Red Alert 2* och långt mer tillfredsställande när uppdraget är löst.



EJECT, EJECT! Om ett av dina fordon blir för svårt skadat kommer dina soldater, tack vare en utmärkt artificiell intelligens, själva att komma på att de ska ta sig ut innan det är för sent.

Test Center

PRESTANDA (640 x 480)

PROCESSOR	Pentium 200	P II 300	Celeron 400	P III 500
RAM	64	64	64	64
Software	dåligt	acceptabelt	acceptabelt	optimalt
Voodoo 3	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
Voodoo 5	dåligt	optimalt	optimalt	optimalt
TNT	dåligt	acceptabelt	optimalt	optimalt
TNT2 Ultra	dåligt	optimalt	optimalt	optimalt
G400	dåligt	optimalt	optimalt	optimalt
GeForce	dåligt	optimalt	optimalt	optimalt
GeForce 2	dåligt	optimalt	optimalt	optimalt

- hopplöst - dåligt - acceptabelt - optimalt

Kommentarer:

Spelets automatiska justering av de grafiska inställningarna för just din PC fungerar fint.

Uppdragen i *Original War* är både väl genomtänkta och intressanta och man slipper det traditionella "bygg en stor bas med många enheter och krossa fienden"-upplägget.

bara utrustade med individuella röster och utseende utan de har också vitt skilda färdigheter inom områden som vetenskap, strid och konstruktion.

Trots detta kan de ta på sig många olika uppgifter. I många andra strategispel ska ens infanterienheter t ex bara kunna strida. Men i *Original War* kan de också utföra uppgifter som inte ligger inom deras expertområden. Det kan ju vara så att ens ingenjörer inte är de bästa läkarna, men om den sista medlemmen av ens medicinska stab blir dödad kan de åta sig arbetet, och de blir långsamt bättre på det.

Det finns också massor av nya teknologiska möjligheter att utforska, vilket kräver resurser och reserver i form av t ex olja och energi.

Som i andra strategispel är terrängen mörk tills man skickar en enhet dit för att utforska, dessutom har alla enheter har en begränsad synvinkel. Samtidigt har programmerarna från Altar sett till att synvinkeln påverkas realistiskt av omgivningarnas utseende, så att man t ex med fördel kan gömma sig bakom träd.

Multiplayer-delen stöder upp till fyra spelare över Internet, eller åtta spelare i ett lokalt nätverk. Det finns också en spännande lagspelsmöjlighet, där två spelare tillsammans styr samma styrka.

Original War är ett lysande strategispel med en rad spännande nyheter som bör kunna konkurrera med de mer traditionella storsäljarna i genren, som *Red Alert 2* och *Tiberian Sun.*

DOMEN

ORIGINAL WAR

TEKNIK
- **Minimum** 350 MHz Pentium II 64 MB RAM
- **Rekommenderas** 450 MHz Pentium II 128 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 4 · Antal spelare per CD: 1 · Antal CD per spel: 2 · Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **7**

KONKURRENTER

Earth 2150
Fantastiskt underhållande och långlivat strategispel med effektfull och snygg grafik. Spela det!

Original War
Enligt vår åsikt en liten aning bättre än försäljningssuccén, *Red Alert 2*. Ett på alla sätt komplett spel.

C&C: Red Alert 2
Ett särdeles underhållande single player-spel. Det här bör ingå i varje strategispelssamling.

Submarine Titans
Ett aktuellt exempel på att det ges ut alldeles för många strategispel.

PLUS & MINUS

+ En historia om resor i tiden som fängslar från första stund.
+ Dina val under uppdragen får konsekvenser senare i spelet.
+ Unika personer ända ned till personligheter och röster.
+ Rollspelselementen betyder att du identifierar dig med dina trupper.
+ Krävande uppdrag tvingar dig att tänka igenom varje drag.
- Stöder inte 3D-kort, kan bara köras med programvara.

BETYG

Även om båda är realtidsstrategispel ger *Original War* en helt annan spelupplevelse än *Red Alert 2*. Med en fängslande historia och klara rollspelselement är det ett spel man återvänder till om och om igen.

8

■ Producent: **Funcom** ■ Utgivare: **Okänt** ■ Pris: **Okänt** ■ Info: **www.funcom.com**

Flykten från NO ESCAPE

GENRE Action

I framtidens dokusåpor i TV kämpar deltagarna mot varandra med pistoler, granater och andra dödliga leksaker. Se mer i det norska spelet **NO ESCAPE.**

Framtidens TV har kommit en bra bit sedan Expedition Robinson. Nu duger det inte längre att röstas hem från en ö. Nu ska deltagarna i dokusåporna kämpa till döden på små artificiella planeter.

Av Christian Hannibal

Bortsett från vapenarsenalen är *No Escape* ingen traditionell 3D-shooter. Först och främst för att spelet inte ses från det klassiska förstapersonsperspektivet, utan ifrån tredjepersonsperspektiv, som i t ex *Tomb Raider*. Nästa punkt där *No Escape* skiljer sig är att det faktiskt saknar grovt våld. Nu kanske någon tycker att det ändå är rätt våldsamt att skjuta granater i huvudet på sina fiender, men I *No Escape* är våldet avbildat på ett Tom & Jerry-liknande sätt utan blod eller lemlästande, så att det nästan känns barnvänligt. Man dödar inte konkurrenterna. Man bara slår ut dem, varefter de återupplivas på ett annat ställe på banan. I samma pacifistiska stil vinner man inte spelet bara genom att slå ut fienden så många gånger som möjligt. I stället ska man se till att tjäna så mycket pengar som möjligt innan tiden tar slut.

Spelets banor är för enformigt utformade och dess gameplay är för enkelt. Även på de svårare nivåerna går det minst en halvtimme innan du möter något som ens liknar en umaning. Om du ändå skulle råka dö efter tio långa utmaningslösa banor så visar det sig minsann att du ska kämpa dig igenom exakt samma tråkiga banor ännu en gång! Det finns nämligen inget som heter save-funktion i *No Escape*, och det är oförlåtligt.

I gengäld erbjuder *No Escape* hela sju multiplayer-spelformer, varav den mest uppfinningsrika är Countdown, där en av spelarna har fått en tidsindställd bomb fastspänd på sig, och bara kan skjuta upp nedräkningen genom att skjuta de andra deltagarna. En bra idé, som dock aldrig blir riktigt bra, på grund av de nämnda felen och det faktum att det ofta är omöjligt att hitta någon att spela mot på Nätet! Visst kan man spela mot bots, men dessa är tyvärr utrustade med en artificiell intelligens i klass med en vanlig badboll.

No Escape är ett spel som är ganska svårt att rekommendera, men om du har en nioåring i familjen, som gillar att skjuta, men som inte tål att se blod och inte heller kräver ett bra gameplay, så kan *No Escape* mycket väl erbjuda lite harmlös underhållning.



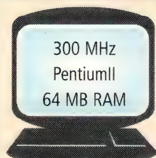
PANIK! Vilken väg ska jag springa? Vilken väg ska jag springa? Jag tror ... BOM!

STATISTIK

Spring runt på en liten planet och slå ihjäl sju andra spelare med minor, laserpistoler, raketer och atombomber.

- 18 små planeter att spela på
- 8 vapen
- 8 spelare
- 1 annorlunda speluniversum
- 1 dåligt spel

HOW LOW CAN YOU GO?



Med de här minimumkraven får du inte mycket fest-fyrverkeri på skärmen, men det fungerar.



ÄR DET SOLEN? Nej, det är inte Solen, det är en härdsmälta "in action". Spring!

DOMEN

NO ESCAPE

TEKNIK

Minimum	300 MHz Pentium II 64 MB RAM
Rekommenderas	400 MHz Pentium II 128 MB RAM 8 MB 3D-kort
Grafik	Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘
Ljud	EAX (SBLive!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 4 ■ Minimum modem: 33,6 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 6

KONKURRENTER

Unreal Tournament
Den bästa av de riktiga 3D-skjutaspelen. Riklig utmaning och massor av blod. Toppklass!

Rune
Banka ihjäl motståndaren med hans eget ben! Snygg vikinga-3D-action i den mer vuxna änden av skalan.

Rayman 2
Liknar inte titlarna ovan, men liknar i alla fall *No Escape*. Snygga banor och cool humor gör detta till plattformskungen.

No Escape
Ett lite barnsligt och mycket trivialt 3D-spel utan gnista.

PLUS & MINUS

+ Snygg grafik och snygga presentationsvideor.
+ Massor av multiplayer-möjligheter, som bjuder på lite nytänkande.
- Frustrerande frånvaro av save-funktion.
- Den artificiella intelligensen lämnar mycket att önska.
- Banornas utformningar har en tendens att bli enformiga.
- Man har alldeles för dålig kontroll över sitt sikte.

BETYG

Om *No Escape* är standarden för framtidens TV-underhållning så kommer tittarsiffrorna inte att slå några rekord. Kombinationen av uselt gameplay, dålig AI och brist på save-funktion gör konceptet dödfött.

4

Producent: **Rowan Software** Utgivare: **Vision Park** Pris: **349 kr**

DE MODIGA FÅ

GENRE **Simulation**

STATISTIK

Prova lyckan som jaktpilot i antingen tysk eller allierad tjänst under ett av de viktigaste slagen under andra världskriget.

- Kommendera antingen RAF eller Luftwaffe
- Flyg både brittiska och tyska flygplan
- 28 fristående uppdrag
- Taktiskt planerande
- Autentisk atmosfär
- Vilda luftdueller

Stig mot himlen och deltag i en rejäl omgång verklighetstrogen världshistoria när **RAF OCH LUFTWAFFE** återigen kämpar om herraväldet i luften över Storbritannien

Det historiska luftslaget om Storbritannien, som utspelades mellan juli och september 1940, var ett av de mest avgörande under andra världskriget, där Churchills till antalet underlägsna piloter tillfogade det mäktiga tyska Luftwaffe ett förödmjukande nederlag som skulle få stor betydelse senare i kriget.

Av Craig Vaughan & Jesper Melgaard



VILKEN UTSIKT! **Sceneriet ger spelet den rätta atmosfären när man känner igen den brittiska landsbygden – som dock ser något platt och tvådimensionell ut på nära håll.**

I spelet *Battle of Britain* har simulationsspecialisterna från Rowan Software gjort sitt bästa för att återskapa dåtidens atmosfär med hjälp av autentiska kartor och bilder.

Spelaren dras in i händelserna där man både kan välja att själv delta i striderna på både tysklands och de allierades sida eller prova sina taktiska förmågor i krigets kulisser.

Faktiskt kan en stor del av speltiden läggas på att bläddra igenom stora mängder information, hålla ett öga på fiendens rörelser och på det hela taget styra krigets utveckling i alla detaljer. Lyckligtvis kan denna del helt eller delvis slås ifrån om man bara ska upp i himlen och slåss.

Genom en serie träningsövningar och -uppdrag kan även nybörjare vara med och kan snabbt bli redo att kasta sig ut i historiska kampanjer som börjar med Hitlers första anfall på de allierades försörjningslinjer. Därefter följer hans bombanfall mot brittiska radarinstallationer och slutligen det blodiga anfallet mot själva London.

Battle of Britain visar på ett dramatiskt sätt storleken på de enorma luftstriderna (där de allierade piloterna var underlägsna i antal med tre mot en), när luften fylls med flygplan och piloter i kamp på liv och död. De fem propellerdrivna skönheterna (inklusive de klassiska Spitfire och Messerschmitt) är realistiskt återgivna och ger en känslan av att sitta bakom spakarna på några av historiens mest berömda maskiner.

Ett antal inställningsmöjligheter gör att styrningen kan göras så realistisk eller nybörjarvänlig som man vill och det kan därmed ge flera månaders underhållning – oavsett hur stor ens talang som pilot är.

Den mycket imponerande grafiken gör tillsammans med en lyckad multiplayer-del (både lagstrider och deathmatch), att det handlar om en nästan perfekt spelupplevelse, om det inte varit för spelets tendens att krascha i tid och otid och de tuffa hardware-kraven.

Battle of Britain är en fin och historiskt korrekt återgivning av en dramatisk period i världshistorien. Blandningen av krigsstrategi och flygsimulator är så omfattande och lättillgänglig att både nybörjare och härdade propellerfanatiker kommer att få massor av timmar med luftdueller och strategiska överväganden framför datorskärmen.

HOW LOW CAN YOU GO?

300 MHz Pentium II
32 MB RAM
8 MB 3D-kort

3D-motorn är en kraftigt förbättrad version av motorn från spelet *Mig Alley*, vilket ger en snygg, men också maskinkrävande grafik. Lyckligtvis kan du dra ned på en rad av de grafiska effekterna och du bör därmed kunna köra spelet någorlunda friktionsfritt även på en mer normalt utrustad PC.

DOMEN
BATTLE OF BRITAIN

TEKNIK
- **Minimum** 300 MHz Pentium II 32 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 466 MHz Pentium II 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✓

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: 33 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER
- **B-17 The Flying Fortress** Ett på alla sätt lyckat och krävande spel, som liksom *Battle of Britain* utspelas under andra världskriget.
- **Battle of Britain** Placerar dig mitt i den historiska kampen för Storbritanniens överlevnad på antingen tysk eller allierad sida.
- **Crimson Skies** Ett actionbaserat flygspel som utspelas i en alternativ version av flygets storhetstid på 30-talets Amerika.
- **F-22 Total Air War** Delar samma välgjorda och grundliga kampanjuppbyggnad som *Battle of Britain*.

PLUS & MINUS
- \+ Omfattande och lärorika träningsuppdrag för nybörjare.
- \+ Möjlighet att både flyga eller ta det strategiska kommandot.
- \+ Lyckad flygplansmodellering och en justerbar grad av realism.
- \+ Realismen ger spelaren en känsla av att vara en del av historien.
- \- Spelet kraschar med jämna mellanrum, till synes utan orsak.
- \- Kräver en våldsam PC om du ska spela med alla detaljer.

BETYG

Om du vill återuppleva en bit av världshistorien är *Battle of Britain* ett av de mest autentiska och underhållande spelen på marknaden. Ett mycket lyckat spel med både actionfyllda och strategiska utmaningar.

8

■ Producent: **Synetic** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ Pris: **349 kr**

Mercedes-Benz **Truck Racing**

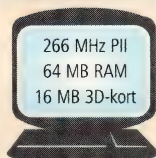
GENRE Racing

STATISTIK

En förnyelse av racinggenren där du får sitta bakom ratten på en 5 ton tung lastbil.

- 11 banor
- 8 motståndare
- 1 ghost-truck
- 0 vägrestauranger

HOW LOW CAN YOU GO?



Den steglöst skalbara detaljgraden ger stor frihet för individuella inställningar.

Med en tank full av diesel rullar **MERCEDES-BENZ TRUCK RACING** ut på racerbanan för att bevisa att hon är asfaltens drottning

En modern lastbil är byggd för att köra en halv miljon kilometer med 80 km/h. Vissa truckers tycker att det är lite för långsamt, så de tar fem ton tunga bilar med ut på en racerbana och kör tävlingar.

Av Mark Robins

Racelastbilar är riktigt fascinerande. De ser ut som överviktiga skridskoåkare när de susar runt på banorna med sin elektroniskt begränsade toppfart på 160 km/h och en aerodynamik som en sommarstuga. Sporten är en nisch inom motorsporten, men den kan dock regelbundet ses på Eurosport. *Mercedes-Benz Truck Racing* är en simulation av säsongen 2000 för en särskild Mercedes-Benz-serie med alla bilar, förare och team från verkligheten.

Det första intrycket man får är att alla bilar och banor är ganska detaljerat återskapade (se skärmbilden längst upp på denna sida). Här finns ett imponerande antal inställningar så att man kan få spelet som man vill ha det: enstaka tävlingar, mästerskap, multiplayer och ett mycket funktionellt träningsläge, där du kör mot din egen bästa tid (*ghost mode*). Här finns varierade banor med skiftande väder.

Det låter bra och fungerar utmärkt, men det finns ett fundamentalt problem: Lastbilar är stora, tunga, klumpiga och långsamma fordon. Fysiken är korrekt modellerad för varje lastbil och i garaget kan man ställa in växellåda, däckval, däcktryck, moment, bromskraft osv för att tjäna viktiga tiondelar, men det förändrar inte det faktum att du måste bromsa en kilometer före varje kurva och styra försiiiktigt för att inte få sladd. När du är genom en kurva kommer du snabbt upp i toppfarten.

Här saknas en adrenalinkick ... dock är multiplayer bra mycket roligare än att köra mot datorn.



SKARP HÖGERKURVA FÖRÖVER Pilarna, som man känner igen från *Midtown Madness*, är en stor hjälp. Här kommer en skarp högerkurva.

Man måste nog vara lasbilsintresserad för att tycka att det här är intressant – men om du är det så är det ett coolt racingspel, som kan rekommenderas.

DOMEN

BETYG

Ett genomarbetet och snyggt racingspel - förutsatt att du gillar att köra racing i en lastbil som väger 5 ton.

6

■ **Konami** ■ Pris: **249 kr**

Grinchen

GENRE Plattform





För de av *incite PC Games* läsare som inte har tillbringat 90 minuter i en överfylld biograf full av begeistrade godisätande barn, kommer här en kort resumé av *The Grinch*:

Efter att ha utvandrat från den idylliska byn Whoville strax efter en otäck olycka under en rakning återvänder the Grinch till staden för att förstöra invånarnas jul. La-la-la, varelsen lär sig att älska andra människor igen och historien får ett riktigt äventyrsslut.

KASTA SNÖBOLL Grinchen får in en fullträff med en hård snöboll i ansiktet på en liten flicka. Det låter roligt, men det är det inte.

Det är ett fint upplägg för ett barnspel, men för Hollywoods pengahungriga typer betyder det bara en sak: 3D-plattformsspel!! Och så blir det. Spelaren styr the Grinch genom asociala uppgifter som att förstöra snögubbar, vandalisera väggar och förstöra julklappar. Visuellt är spelet ointressant och ingen åttaåring lär hitta en gnutta kvalitetsunderhållning här.

- brown

DOMEN

BETYG

Grinchen förstör all julstämning. Här finns allt man kan förvänta sig att se i en usel konvertering från en film.

3

■ Vision Park ■ Pris: **349 kr**

Virtual **Pool 3**

GENRE Sport



INGEN ÖL PÅ BORDET! Här är ett klassiskt 9-ball-bord i en sjaskig bar. Trots omgivningarna är alla bord anmärkningsvärt rena och utan antydan till cigarettbrännmärken och ölslask.

Om det finns något spel som alla manliga barbesökare påstår att de är bra på, så måste det vara biljard. Det finns massor av biljardspel och *Virtual Pool 3* är ett av de bästa. Det är så realistiskt att det kan förbättra ditt spel i verkligheten.

Biljardspel är totalt beroende av hur bollarna rör sig. *Virtual Pool 3* är byggt på komplexa och avancerade fysiska modeller, så redan här är den första segern vunnen. Bollarna rör sig förutsägbart och har en stor likhet med verkligheten. Det ger en bra känsla redan från första början. Borden är generellt mycket snabba, så det tar ett tag innan man har vant sig vid att stöta försiktigt och känsligt med kön.

De över 20 speltyperna inkluderar bl a 9-ball, billiards och snooker. Här finns också varierande miljöer, sex för pool och två för snooker – i praktiken är det dock bara bakgrundsgrafiken och musiken som ändras. Med goda motståndare och en lång karriärdel är *VP3* ett välgjort sportspel man återvänder till om och om igen.

- robins

DOMEN

BETYG

Stort urval av speltyper, realistiska fysiska modeller och en enkel styrning säkerställer ett högt betyg för *Virtual Pool 3*.

7

■ LEGO ■ Pris: **369 kr**

LEGO Stunt Racer

GENRE Racing

Det här racingspelet är en tam efterhärmning av *Micro Machines*. Bilarna kör på skenor som på en elektrisk bilbana, vilket betyder att det är mycket lite utmaning. Det enda man kan styra på de 20 banorna är hur hårt man ska trycka på gasen. Multiplayer med fyra spelare på samma skärm är dock ganska roligt. Dessutom gör den utmärkta baneditorn lite för att höja betyget.

- vaughan

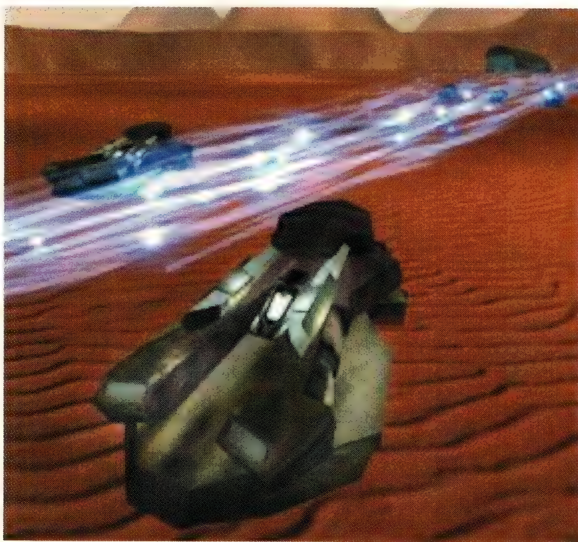
DOMEN

BETYG

För den yngre publiken finns ett roligt multiplayer för fyra spelare, men spelet är för enkelt och tråkigt.

5

■ IQ Media ■ Pris: **0 kr (kontakta IQ Media för info)**



FYLLD MED DETALJER. Man kan zooma in och ut tills man blir blå i ansiktet – och se alla detaljer som t ex hjulspår.

Ground Control: **Dark Conspiracy**

GENRE Strategi

Det officiella tilläggspaketet för *Ground Control* är gratis för gamers som redan har köpt originalspelet. Det är service, det!

När själva tillägget sedan gör ett redan bra spel ännu bättre så finns det inte mycket vi kan klaga på. Här finns nya kampanjer, enheter och en fortsättning på storyn från det ursprungliga *Ground Control*, och grafiken har till och med fått ett lyft från det utmärkta till det fenomenala.

Paketet innehåller massor av taktisk action, där fokus ligger på strid framför resursförvaltning. Det är härligt befriande. Styrningen är enkel och användarvänlig utan att vara otillräcklig. Alla enheter kontrolleras snabbt och lätt med några få musklick och de reagerar prompt, eftersom de utrustats med en utmärkt artificiell intelligens. Också på multiplayerfronten har det skett en del med nya kort och spelmetoder, som också inkluderar ett *skirmish*-läge, där man spelar mot datorn på lika villkor.

Med det här paketet har *Ground Control* kommit upp i spelens superliga. Så ska det se ut!

- hannibal

DOMEN

BETYG

Det är inte mycket annat att säga, förutom att så här ska ett tilläggspaket göras. Nya enheter och utmaningar - gratis. Härligt!

9

■ IQ Media ■ Pris: **349 kr**

The Outforce

GENRE Strategi

Nej, inte ännu ett realtidsstrategispel. Precis vad vi behöver.

Historien är densamma som i *Submarine Titans* (som vi recenserade förra månaden): Människorasen hotas av meteoritnedslag och måste hitta nya platser att leva. I *Submarine Titans* blev det under vattnet, i *Outforce* är det ute i rymden.

Outforce är klassisk realtidsstrategi. Den artificiella intelligensen ska enligt uppgift bli mer och mer avancerad ju mer man spelar, men vi har ännu inte lagt märke till några förbättringar. Raserna har olika utseenden, styrkor och egenskaper, men de har det gemensamt att de bägge hatar dig och anfaller dig utan att tveka.

Historien haltar och enheterna inom varje ras kan vara ganska svåra att skilja från varandra.

- hannibal

DOMEN

BETYG

Några bra nya idéer och fin grafik, men generellt en medelmåtta som inte är särskilt upphetsande.

6

■ Producent: **Empire** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Pris: **369 kr**

Döda zombies med ord

GENRE Action

STATISTIK

Denna bizarra konvertering av Segas ljuspistol-favorit från spelhallen låter dig döda zombier med ord ...

- Det är i praktiken *House of the Dead 2*
- unikt gameplay
- döda genom att skriva ord på tangentbordet
- bli bättre på att skriva ... snabbt

HOW LOW CAN YOU GO?



Kan inte köras i högre upplösning än 640 x 480. Kräver 800 MB plats på hårddisken.

Det sägs att pennan är mäktigare än svärdet, så japanerna har gjort **TYPING OF THE DEAD** för att testa teorin

Spel med ljuspistol, där du pekar och skjuter in i en skärm med en pistol-attrapp, har alltid varit populära i spelhallarna, men har aldrig fått några framgångar på PC:n.

Av Craig Vaughan

Dett speciella med *Typing of The Dead* är att du ska knappa ihjäl fienderna i stället för att skjuta dem med en pistol. När du ser en zombie så har den ett ord skrivet framför sig. Skriv in detta ord på tangentbordet så skickas zombien tillbaka till helvetet. Det låter bizarrt och det är också vad det är.

Med det sagt måste vi dock medge att spelet är bra mycket mer intensivt och krävande än om du hade spelat det med en pistol. Det är tio gånger mer frustrerande och tio gånger mer intensivt, för även små stav- och slarvfel leder till verbala utbrott och förolämpningar från spelet. Är du inte en tränad skribent så blir du det snabbt.

Bortsett från styrningen är spelet identiskt med Sega-spelet *House of the Dead 2* och delar därför både styrkor och svagheter med denna titel. Det är baserat på ett arkadspel och saknar därför djup i förhållande till även de råaste actionspelen till PC. Handlingen är linjär så du kan bara gå igenom spelet på ett sätt – det betyder också att man bara orkar spela det en gång. Som ren action finns här dock några timmars bra underhållning.



GAME OVER, MAN Superskurkarna är dödssfarliga och kan bara dödas med komplexa ord och meningar.

DOMEN

BETYG **6**

Hur någon kom på världens första "type'em up"-shooter är ett mysterium, men resultatet är alls inte så dåligt som man skulle kunna tro.

■ **Cryo** ■ Pris: **349 kr**

Time Machine

GENRE Adventure



HÄR STÅR HAN SÅ H G Wells tänker över sakerna framför ett gigantiskt klippområde. *Time Machine* är ett snyggt, men trist spel.

Det har uppenbarligen gått mode i att våldföra sig på litteraturhistoriens största verk. Först med det ynkliga *Ring* byggt på Wagners Ringen, sedan det urtrista *Odyssey* och nu med *Time Machine* som bygger på H G Wells roman med samma namn.

H G Wells är på en nätt liten tidsresa till år 800 000 e Kr. Vår hjälte har en maskin som kan sånt och det är ju alltid trevligt, bortsett från att det alltså verkar vara ett måste att något SKA gå åt pipan, så att den tappre tidsresenären blir strandad i framtiden. Framtiden om ca 798 000 år ser ut ungefär som en mycket mörk medeltid i Europa bortsett från en del avancerade skjutvapen. Nu ska man försöka att få hem Wells igen, och därför måste man lösa en massa gåtor. Dessa är banala och ofta utan anknytning till historien. Dessutom lider spelet av den frustrerande kamerapanoreringen som kan göra vem som helst sjösjuk, och en mängd irriterande småfel som dödar all lust att spela.

-hannibal

DOMEN

BETYG **3**

Ej trovärdiga miljöer, trist gameplay och dåliga gåtor visar att Cryo inte har lärt sig något sedan deras likaledes tråkiga *Odyssey*.

■ **Infogrames** ■ Pris: **349 kr**

Hogs of War

GENRE Strategi

Vi har haft mask och nu är det svin ("hogs" betyder *svin*). Historien är enkel: Du sätter ihop en avdeling svin från den brittiska, tyska eller amerikanska armén och ska sedan invadera landet Saustralasia.

Hogs of War är i princip *Worms* i 3D. Här finns samma sätt att skjuta på och samma faror i omgivningarna som i *Worms*, man kan t ex falla i vattnet eller kliva på en mina. Gör grisdimensionen då *Hogs of War* till ett bättre spel än *Worms*? Nej, tvärtom.

Banorna är alldeles för stora och man får aldrig den intensiva upplevelsen av total förstörelse och action som i *Worms*. När fientliga vildsvin är långt borta är det svårt att bedöma avstånd, varför man måste komma riktigt nära fienden. Sedan står man bara där och skjuter på varandra. Det är inte kul.

Här finns sex svintyper, 25 single player-uppdrag, ett stort urval av vapen och röst av Rik Mayall från TV-serien *The Young Ones*. Fans av genren bör se på *Worms World Party*, som vi recenserar på annan plats i tidningen.

- vaughan



DINA HANDLINGAR OCH vildsvin ackompanjeras av sarkastiska kommentarer från Rik Mayall från *The Young Ones*.

DOMEN

BETYG

Enkelt gameplay och stora och trista levels gör spelet till en dussinvara. Köp *Worms World* i stället.

5

■ **Virgin** ■ Pris: **299 kr**

Pizza Connection 2

GENRE Strategi



KÖTT ÄR SKÖNT
Sätt ihop alla vegetarianers skräck: En pizza med bara kött. Hur kul är det? Varför har de gjort det här spelet?

Vad är mer löjligt än en simulation av pizzeria-branschen? Det uppenbara svaret är: En uppföljare på en simulation av pizzeria-branschen.

Strategispelet *Pizza Connection 2* går ut på att bygga ett pizzaimperium i fyra stora städer. Här finns gangsters, vakter, polis, 20 typer av anställda och tilbehör från mozzarella till musslor.

Spelet är uppdelat i en serie uppdrag, som vart och ett ska genomföras på tid. Den första uppgiften är att välja var den första pizzerian ska ligga, och här måste man ta hänsyn till sånt som hyra och antalet potentiella kunder. Där man i spel som *SimCity* och *Roller-Coaster Tycoon* kan planera och bygga fritt, har man här bara möjlighet att välja sju-åtta olika platser.

Spelets fundamentala problem är att fast food-branschen är urtråkig. *Pizza Connection 2* är helt klart den bästa och mest avancerade pizzeria-simulationen på marknaden, men då infinner sig frågan: Är det något att skryta med?

- brown

DOMEN

BETYG

Ta en handfull inkonsekvens, tillsätt en matsked medelmåttighet, lägg det på en bädd av banalitet och grädda i tio minuter.

3

■ **LEGO** ■ Pris: **349 kr**

LEGO Alpha Team

GENRE Puzzle



KEDJEREAKTION
Här har en från Alpha Team aktiverat en motor, som skickar iväg en annan medlem, som utlöser en boll, som ...

Som det andra LEGO-spelet vi recenserar den här månaden, vinner *LEGO Alpha Team* inget pris för originalitet. Det lånar idéer och gameplay från *3D Lemmings* och *The Lost Vikings*, men saknar definitivt inte charm.

Spelaren styr Commander Dash i kampen mot skurken Ogel, som hotar med att erövra världen. Efter att ha infiltrerat skurkens bas ska man hoppa, springa och lösa gåtor genom 60 nivåer, innan Dashs stridsgrupp kommer hem säkert. Gruppen består av sex specialister, som alla bara kan göra en sak. Man måste därför tänka ut kombinationer och logiska lösninger.

Spelet är felfritt och enkelt att styra. Det balanserar hela tiden på kanten mellan frustration och belöning, men man hänger dock med till den sista uppgiften. Puzzle-fans och andra som gillar *Lemmings, Tetris* och andra "små" spel, kommer att tycka mycket om *Alpha Team*.

- vaughan

DOMEN

BETYG

På lådan står det "Från 8 till 99 år", och det är en korrekt bedömning. *LEGO Alpha Team* är fullt med bra gåtor.

7

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se

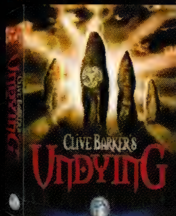
Förbeställ PC-spel

Förbeställ kommande titlar redan idag så har du garanterad leverans samma dag som titlen släpps.
Tänk på att releasedagen och pris kan komma att ändras.
För senaste info besök oss på **www.gameplay.se**
eller ring **054 - 222 000**

OBS! Ej slutgiltig boxbild



Black And White
[Action] ord pris: 429:-
gameplay pris: 399:-
Släpps 27:e mars



Clive Barker's Undying
[Action] ord pris: 429:-
gameplay pris: 399:-
Släpps 8:e mars



Commandos 2
[Strategi] ord pris: 429:-
gameplay pris: 399:-
Släpps 27:e mars

Gratis katalog!

Beställ GamePlays katalog helt gratis. Hela 100 sidor packade med massor av billiga och bra spel.

www.gameplay.se



PC Nyheter

- Sveriges lägsta priser?

Som en av Europas största inköpare och leverantör av PC-Spel får alltid Gameplay in alla nya releaser i god tid innan releasedag. Detta innebär att du som kund får spelet på utsatt releasedag. Förutom leveransdagen så har vi sannolikt Sveriges lägsta priser på nya PC-Spel!



Oni
[Action] ordinarie pris: 429:-
gameplay pris: 399:-

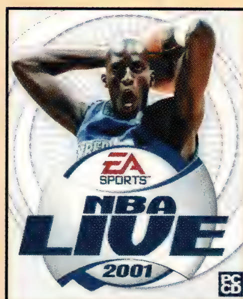


Quake 3 Team Arena
[Action] ordinarie pris: 259:-
gameplay pris: 229:-



MechWarrior 4
[Action] ordinarie pris: 429:-
gameplay pris: 399:-

Age of Sails 2	399
Airline Tycoon	279
Akimbo The Kung Fu Hero	349
Black And White (27:e mars)	399
Blair Witch Project Vol. 3	229
Championship Surfer	279
Clive Barker's Undying (8:e mars)	399
Commandos 2 (27:e mars)	399
Dave Mirra Freestyle BMX	399
Disney's 102 Dalmations	299
Disney's Dinosaur Action Game	299
Ducati World	399
Duke Nukem Hunting	229
Elitserien 2001	229
Emperor Battle for Dune (22:e mars)	399
Emperors New Groove	299
European Super League	349
Evil Island	299
F1 World Grand Prix 2000 (Eidos)	399
Freedom First Reistance	249
Happy Hour	229
Heist	369
Kingdom under Fire	369
MechWarrior 4	399
NBA Live 2001	369
Oni	399
Original War	369
Pizza Connection 2	369
Quake 3 Team Arena Expansion	229
Settlers IV	399
Silent Hunter 2	369
Simon the Sorcerer 3D	369
Star Peace	269
Stunt GP	349
Supercross 2001	449
Theme Park Inc.	399
Tiger Woods PGA Tour 2001	399
Tribes 2 (29:e mars)	279
Ultima Online 3:rd D. (15:e mars)	369
Wall Street Trader 2001	269
Ward, The	399
World Championship Snooker	369
Worms World Party	369



NBA Live 2001
[Sport] ordinarie pris: 399:-
gameplay pris: 369:-

OBS! Ej slutgiltig boxbild



Settlers IV
[Strategi] ordinarie pris: 429:-
gameplay pris: 399:-



Silent Hunter 2
[Sim] ordinarie pris: 399:-
gameplay pris: 369:-

PC Budget

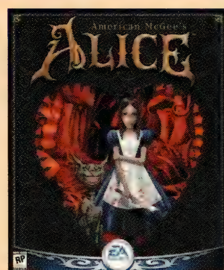
Actua Ice Hockey	119
Alpha Centauri Classic	119
Anno 1602 Royal Edition	299
Backpacker 2 Smartline	99
Beetle Crazy Cup	129
Bugs Bunny Lost In time	129
Casper PC/Mac	149
Castrol Honda Superbike	119
Champions Bass Classic	119
Championship Manager 2 97/98	169
Command & Conquer (C&C)	119
Croc Classic	119
Dark Omen + Syn. Wars Classic	119
Dungeon Keeper 2	119
Dungeon Keeper Gold & Magic Ca	149
F.A. Premier League Man 2000	119
F1 Racing	119
Golf Pro 2	119
Grim Fandango	199
Hugo på Farligt Uppdrag	149
Le Mans 24 Hours	129
Need for Speed 3 Classic	119
NHL 99 Champions	149
Nocturne	119
Outcast	129
Pippi Långstrump	119
Polis 1 Gul	99
Polis 1 Röd	99
Settlers 2	119
Shadowman	119
Shogo	119
Sid Meiers Gettysburg Classic	149
Snowwave Avalanche	119
Spec Ops	119
Supreme Snowboarding	129
Theme P. + Theme Hos. Classic	119
Toca Touring Car	99
Total Annihilation Kingdoms	129
Warcraft 2	149
Wheel Of Time	129
V-Rally	119

Beställ idag på www.gameplay.se eller ring 054-222 000

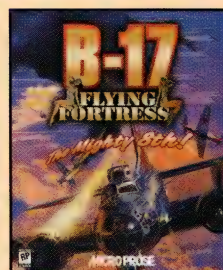
PC I lager



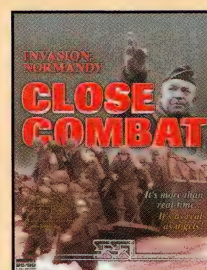
Aikens Artifact
[Action] ordinarie pris: 399:-
gameplay pris: **369:-**



Alice
[Äventyr] ordinarie pris: 429:-
gameplay pris: **399:-**

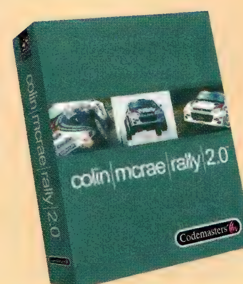


B17 Flying fortress
[Sim] ordinarie pris: 429:-
gameplay pris: **399:-**

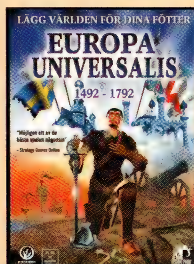


Close Comb. V Inv . N.
[Strategi] ordinarie pris: 429:-
369:-

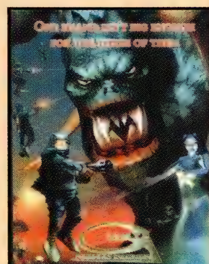
Age of Empire 2	299
Age of Empires 2 Conquerors Ex	279
Age of Empires 2: Collectors E	699
Aikens Artifact	369
Airfix Dogfighter	349
Alice	399
Aliens vs. Predator Gold	369
All Star Tennis 2000	249
American Rodeo Bull Rider	249
B17 Flying fortress	399
Baldurs Gate 2 Shadow of Amn	349
C&C Red Alert 2	419
Carmageddon TDR 2000	349
Casino 1.0 Mirage	199
Chessmaster 8000	279
Chicken Run	399
Civilization Call to Power 2	379
Close Combat V Invasion Norman	369
Colin McRae Rally 2	349
Combat Flight Sim 2: Pacific T	399
Crimson Skies	399
Croc 2	269
Delta Force Land Warrior	379
Deus Ex	379
Diablo 2	349
Diablo 2 Collectors Edition	399
Dracula Resurrection	349
Escape from Monkey Island	449
Europa Universalis	369
Everquest Ruins of Kunark	199
Everquest Scars of Velious	199
FIFA 2001	369
Giants: Citizen Kabuto	349
Grand Prix 3	369
Grinch, The	299
Ground Control Dark Conspiracy	49
Gunlok	369
Gunman Chronicles	369
Half Life Generations Ultimate	249
Hitman Codename 47	369
Hogs of War	329
Kao the Kangeroo	369
KISS Psycho Circus	329
Konung	369
Links 2001	399
Madden NFL 2001	369
Metal Gear Solid	399
Midtown Madness 2	399
Mortyr	349
Mummy, The	299
Need for Speed 5: Porsche	399
NHL 2001	379
No Ones Lives Forever	399
Polis 2	199
Pro Rally 2001	349
Project IGI (I'm Going in)	369
Quake 3 Arena	149
Racing Madness	269
Rogue Spear (Rainbow Six 2)	249
Sacrifice	349
Sims	399
Sims Livin' it up Expansion	229
Sno-Cross Extreme	219
Soldier of Fortune	379
STCC 2.0	249
Sudden Strike	419
Superbikes 2001	369
SWAT 3 Elite Edition	299
SWAT 3: Close Quarters Battle	349
Svea Rike 3	449
Tomb Raider Chronicles	369
Tony Hawk 2	399
Woody Woodpecker Racing	299
Zeus - Olympens Mästare	349



Colin McRae 2.0
[Rally] ordinarie pris: 379:-
gameplay pris: **349:-**



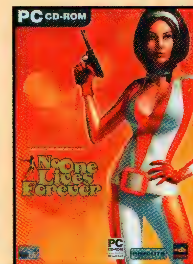
Europa Universalis
[Action] ordinarie pris: 399:-
gameplay pris: **369:-**



Giants: Citizen Kabuto
[Action] ordinarie pris: 379:-
gameplay pris: **349:-**



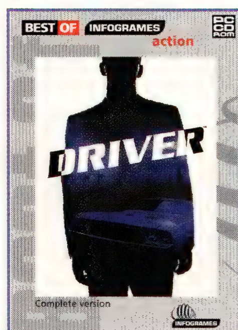
Hitman Codename 47
[Action] ordinarie pris: 399:-
gameplay pris: **369:-**

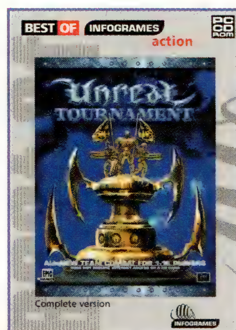


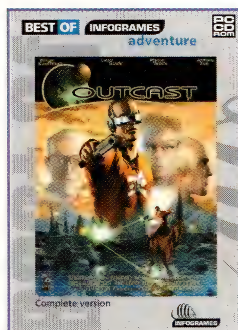
No Ones Lives Forever
[Action] ordinarie pris: 429:-
gameplay pris: **399:-**

BEST OF INFOGRAMES

Endast 129:-/st







INDUSTRY GIANT	129
IMPERIUM GALACTICA 2	129
SUPREME SNOWBOARDING	129
LE MANS 24 HOURS	129
BEETLE CRAZY CUP	129
DISCWORLD NOIR	129
WHEEL OF TIME	129
TA KINGDOMS	129



INFOGRAMES



PC REA - HJÄLP OSS TÖMMA LAGREN!

99:-/st eller köp 3 för 199:-



- 101st Airborne Rangers
- Agharta
- Alien vs Predator
- Alpha Centauri
- Ancient Conquest
- Apache Havoc
- Aqua Zone
- ATF
- Atlantis 2
- Billiard Clubhouse
- Castrol Honda Superbike
- Commandos - Behind Enemy Line
- Cutthroats
- Daikatana
- Dungeon Keeper Gold
- F-16 Agressor
- Gridrun
- Helge & Leopold
- Incoming
- Indiana Jones Infernal Machine
- Jazz Jack Rabbit 2
- Lands of Lore 2
- Lego Friends
- Magic & Mayhem
- Mayday
- NFK - Natural Fawn Killer
- NHL
- Ollie & Olivia
- Realms of the Haunting
- Ski Racing
- Star Wars Insiders Guide
- Star Wars Tie Fighter Collecto
- Tommy & Oskar
- UEFA Champ. League 98/
- Viva Football
- Warzone 2100

DVD Filmer

Sveriges lägsta priser på filmer? Nedan finner du ett litet urval. Ytterligare 1000-tals filmer finns på **www.gameplay.se**



Terminator 2
ordinarie pris: 249:-
gameplay pris: **219:-**



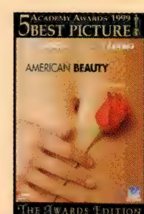
Mission Impossible 2
ordinarie pris: 249:-
gameplay pris: **229:-**



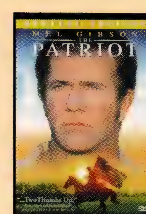
Perfect Storm
ordinarie pris: 229:-
gameplay pris: **199:-**



High Fidelity
ordinarie pris: 219:-
gameplay pris: **189:-**



American Beauty
ordinarie pris: 249:-
gameplay pris: **219:-**



Patrioten
ordinarie pris: 249:-
gameplay pris: **219:-**

Alien Legacy Box (samling)	895
American Beauty	219
American Graffiti	219
American History X	199
American Psycho	219
Any given sunday	199
Apocalypse Now	229
Arlington Road	199
Bad Boys CE	219
Battlefield Earth	189
Beach	229
Big Lebowski	199
Blade Runner Directors Cut	199
Boogie Nights	199
Bowfinger - Knubbigt Regn	229
Boyz n´The Hood	219
Braveheart	219
Bron över floden Kwai	219
Bullitt	199
Carrie 2	219
Chain of Command	189
Ciderhusreglerna	199
Citizen Kane	199
Clint Eastwood Box	349
Con Air	199
Das Boot	219
Dead Presidents	169
Deep Impact	219
Det Femte Elementet	189
Dinosaurernas tid	229
Easy Rider	219
Erin Brokovich	219
Event Horizon	229
Eyes wide shut	199
Fantasia 2000	239
Fight Club	229
Fight Club (Dubbel-DVD)	259
Final Destination	229
Fucking Åmål	229
Ghostdog	199
Gladiator	249
Gone in 60 seconds	209
Gone With the Wind	149
Goodfellas (Maffia Bröder)	169
Heat	169
Helgonet	229
High Fidelity	189
Highlander	129
Hollywood Gigolo	189
I Huvudet På John Malkovich	189
Insider. The	199
Jakten på Röd Oktober	229
JFK Directors Cut	149
Jurassic Park	229
Kanonerna på Navarone: Collector´s Edition	219
LA Confidential	199
Magnolia	229
Matrix	189
Metallica - With The San Frans	349
Miles Davis - Live in Paris	229
Mission Impossible II (M:i-2)	229
Mission to Mars	229
Nyckeln Till Frihet + Den Gröna Milen - Box	329
Nyhetsåret 2000	249
Oliver Stone Box (Any Given Sun. - NBK, JFK) (9:e mars)	349
Patrioten	219
Perfect Storm .The	199
Romeo Must Die (9:e mars)	189
Saving Privat Ryan: Spec Ed (Dubbel DVD)	229
Scarface	219
Scary Movie	219
Shanghai Noon	209
Sjätte Sinnet	199
Sleepy Hollow (14:e mars)	229
Stigmata	219
Taxi Driver	219
Terminator	219
Terminator 2	219
U-571 (16:e mars)	209



Pioneer

Pris: 4595:- **DVD Pioneer DV-530**

En mycket prisvärd kvalitets DVD-spelare från Pioneer som givetvis är Code-free.

DVD Hårdvara

Ett urval av de bästa maskinerna just nu.
Läs mer om dem på **www.gameplay.se**

DVD Pioneer 530 Code-free	4595
DVD Pioneer 535 Code-free	4500
DVD Samsung 511	2695
DVD Samsung 611	3295

BONUSPRODUKTER

Beställ fler än ett spel eller tillbehör och få bonusprodukt gratis!!

• Beställ 2 spel eller tillbehör och välj en gratis produkt ur grupp 1 • Beställ 4 spel eller tillbehör och välj en gratis produkt ur grupp 2

Grupp 1
Dreamcast
X-Tender
RGB Kabel
GameBoy Color
AC Adaptor Color & Pocket
Battery Pack Recharge.
Nintendo 64
X-Tender
Jolt Pack
RGB Scart Kabel
Minneskort 4X större
PC
Kart Race
Speed Haste
Board Games Comp
Arcade Horse Racing
Snooker 147
Football Masters
Super Kid
Sports Superbike
Casino Madness
Int. Rally Championship
PlayStation
X-Tender
Link Kabel
RGB Super AV Kabel
Minneskort 15 block
Övrigt
Zelda T-Shirt

Grupp 2
Dreamcast
Rumble Pack
NFL QBC '2000
Psychic Force
Wild Metal
Minneskort 1Mb
Nintendo 64
HK Controller Plus
PC
Jazz Jack Rabbit 2
Jönssonligan
101 Airborne
F16 Agressor
Lego - Friends 99
PlayStation
40 Winks
Toshinden 3
FIFA: RTWC 98
NFL Blitz '2000
Rollcage
Actua Soccer 3
MTV Snowboarding
Command & Conquer
Fifa 99
JP2: Lost World
HK Advanced Jolt Controller
Minneskort 360 Bl
Övrigt
Gameplay T-Shirt

Villkor: Du kan även blanda begagnade produkter i beställningen. Minsta ordersumma för att erhålla grupp 1 bonus är 300 kr (grupp 2 = 600 kr). Har du beställt 4 eller fler spel eller tillbehör kan du välja att få 2st produkter ur grupp 1. Basenhet räknas ej som spel eller tillbehör. Detta erbjudande kan ej kombineras med andra rabatt eller paketerbjudanden. Ifall någon bonusprodukt skulle vara slutsåld äger Gameplay rätt att skicka en liknande produkt till samma värde. Detta erbjudande gäller t.o.m 31 mars 2001.

Hemleverans till dörren inom 24 timmar



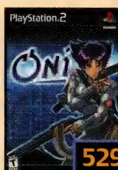
gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-222 000
telefax 054-222 022
www.gameplay.se

PS 2 Spel

Armored Core 2	529	NHL 2001	529	Tekken Tag Tournament	529
Dead or Alive 2	529	Oni	529	Theme Park World	529
Driving Emotion Type S	529	Pool Masters	499	Timesplitters	529
Dynasty Warriors 2	529	Project Eden	529	Tokyo Extreme	529
ESPN Int. Track & Field	529	Rayman 2 Revolution	529	Unreal Tournament	529
ESPN NBA 2 Night	529	RC Revenge Pro	529		
ESPN X Games Snowboarding	529	Ready 2 Rumble Boxing 2	529		
Evergrace	529	Red	529		
F1 Racing Championship (UBI)	529	Ridge Racer 5	529		
FIFA 2001	529	Roadster Trophy	529		
Gun Griffin Blaze	ring	Silent Scope	529		
Kessen	529	Sky Surfer	499		
Knock Out Kings 2001	529	SSX Snowboard Supercross	529		
Moto GP	529	Stunt GP	499		
NBA Live 2001	529	Surfing H30	499		



529:-

Oni



529:-

Unreal Tournament

PS 2 Paket

Det här ingår!

- Två års garanti
- Basenhet
- Handkontroll Dual Shock 2
- Strömsladd
- AV-kabel

4495:-

Förbeställ!



Gran Turismo 3
Det mest efterlängtade spelet till PS2 är på gång. Bilspelet som ingen kan vara utan. PS2 utan GT3 är som en bil utan bensin.

529:-

VIKTIG INFORMATION

- Ställ dig i Gameplay's PlayStation 2 kösystem!

Eftersom Gameplay är en av Europas största PlayStation handlare har vi blivit tilldelade många PlayStation 2. Denna tilldelning är tyvärr bara en bråkdel av vad vi har order på. Vi på Gameplay kommer därför att arbeta oss igenom förbokningskön tills det blir din tur! Ring 054-222 000 eller gå in på www.gameplay.se för mer information

PS2 Tillbehör		DVD Fjärrkontroll (Joytech)	199	RFU Kabel (Sony)	219
HK=Handkontroll		HK Analogue Controller (Joytech)	299	Ratt Ferrari 360 Modena Shock	599
AV Adaptor (Sony)	199	HK Dual Shock 2 (Sony)	299	Rumble S-Video Kabel (Sony)	249
AV Kabel (Sony)	169	Minnesk 8 MB (Sony)	369	Super RGB Kabel (Joytech)	119
AV Kabel Component (Sony)	249	Multitap Adaptor 2 (Joytech)	299	Vertikalt Konsollställ (Sony)	149
Antennkabel RF Switch (Joytech)	179	Multitap (Sony)	499	Vertikalt Konsollställ (Innovation)	99

FEM BUTIKER



Örebro, Marieberg Köpcentrum
Öppet: Var 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Borlänge Kupolen Köpcentrum
Öppet: Var 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Halmstad D. Kristina Passagen
Öppet: Vard 10-18,30 lör 10-16

Karlstad, Drottninggatan 18
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

Gävle, Winn Gallerian
Öppet: Vard 10-19 lörd 10-15

Förbeställ DVD filmer

Förbeställ kommande DVD filmer redan idag så har du garanterad leverans samma dag som filmen släpps. Tänk på att releasedagen kan ändras. För senaste info, besök oss på www.gameplay.se eller ring 054-222 000

Romeo Must Die
[Action]
ordinarie pris: 219:-
gameplay pris: **189:-**
Släpps 9:e mars

U-571
[Thriller]
ordinarie pris: 239:-
gameplay pris: **209:-**
Släpps 16:e mars

Sleepy Hollow
[Äventyr]
ordinarie pris: 259:-
gameplay pris: **229:-**
Släpps 14:e mars -01

Gör så här när du beställer:

1. Fyll i titel, pris och personuppgifter.
2. Klipp ur och posta kupongen.
3. Du kan även beställa på www.gameplay.se eller ring 054-22 20 00

Allmänna Köpvilllkor

Gameplay AB, Tfn 054-222 000 Telefontid Vardagar 10-18, Fax 054-222 022, E-mail kundtjänst info@gameplay.se, www.gameplay.se

Priser. Alla priser inkluderar moms och är angivna i svenska kronor (SEK). Vi förbehåller oss rätten att vid var tid gällande tillfälle ändra priserna p g a orsaker som ligger utanför vår kontroll t ex tryckfel.

Frakter & Leveranser. 1. Internetbanker och kreditkort – vg se gameplay.se för mer information. **2. Hempaket Faktura** – Utförlig information fås på Internet eller via telefon. Kostnaden för detta är frakt 50:- samt en kontrollkostnad på 20:- – alltså totalt 70:-, hemlevererat till dörren. Max kredit är 2000:- inkl moms. Order därutöver skickas alltid mot Postförskott. Fakturatiden är 20 dagar från effektuerat datum och om inte betalning erläggs inom utsatt tid så skickas ärendet vidare för indrivning. **3. Hempaket Postförskott** – betala kontant vid dörren. Paketet levereras dagen efter att den skeppats från oss, och leveransen sker till Din dörr mellan 17 och 21 på kvällen. Skulle Du inte vara hemma vid denna tidpunkt så lämnar Posten en avi som Du kan ta med till närmaste postkontor för att sedan hämta ut. Kostnaden för detta är 50:- för frakten samt 48:- i PF-avgift – alltså totalt 98:- **4. Brevpostförskott.** Kostar totalt 68:-. Detta går som vanligt brev och är oftast framme på ett dygn, men det är ingen garanti från Postens sida. Hämtas alltid ut på närmaste postkontor.

Outlösta paket & Påminnelseavgifter. Alla paket som ej löses ut av kunden debiteras med 200:-.Ett paket ligger ca två veckor på posten innan det går i retur.

Minimiorder. Den minsta order som Du kan lägga hos oss är på 125:- kr.

Garantier & Reklamationer.
På alla nya produkter är det 2 års fabriksgaranti och på begagnade varor 1 års garanti.

Reservation för slutförsäljning.
Vi reserverar oss för slutförsäljning av produkter, prisförändringar, felaktiga prisuppgifter och andra eventuella faktafel som kan finnas i våra annonser eller på vår hemsida.

Åldersgräns.
Är Du under 18 år och vill beställa, så måste målsman godkänna beställningen.

Beställningskupong

☐ Ja, jag vill ha Gameplays katalog.

Betalningssätt:
☐ Faktura ☐ Postförskott Hempaket ☐ Postförskott Brev

Titel (texta tydligt) | Typ (PC,N64) | Pris

Namn | E-mail

Adress | Postnummer och ort

Personnummer vid faktura beställning | IPCG 2-01

Telefon | Målsmans underskrift om under 18 år

Sverige
Porto
betalt

Gameplay
Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Vill du inte klippa i tidningen, skriv på ett linjerat papper. Du kan även beställa på www.gameplay.se eller ring 054- 22 20 00

HÅRDA NYHETER

EN JULKLAPP TILL OSS ALLA

Den här månaden har vi avsatt en del av utrymmet i hardwarenyheterna för DirectX 8.0, som utkom lagom till jul förra året. Spelutvecklarna applåderar och hyllar det nya verktyget från Microsoft, men varför gör de det?

DEN VIKTIGASTE DETALJEN med DirectX 8.0 är för PC-användare att utvecklarna använder just detta verktyg för utveckling av spel för Microsofts X-Box-konsol. Liksom PlayStation 2 ska Microsofts maskin kunna köra en del rejält högupplösta spel, och den kan dessutom användas som DVD-spelare. Och spelutvecklarna håller på att trampa ned varandra för att få göra spel till X-Box, som enligt planerna ska släppas i höst. Många utvecklare har självklart arbetat i de tidigare versionerna av DirectX för PC-spel, så spelen för X-Box blir inte alltför svåra att utveckla.

Den goda nyheten är att alla de här superspelen kan konverteras till PC på några månader, och då DirectX 8.0 utvecklats för denna hardcore-spelplattform kan vi vänta oss ett lyft i spelens kvalitet när de första titlarna börjar att komma.

Och Microsoft har naturligvis säkrat sig en ansenlig välvilja från utvecklarna, för till marknadsföringen av X-Box har man 500 miljoner dollar! Även Electronic Arts har annonserat att deras sporttitlar ska komma för X-Box. Segas Dreamcast har de däremot ignorerat.

Microsoft har i DirectX 8.0 kombinerat DirectMusic och DirectSound och kallat det DirectXAudio, vilket betyder att programmerarna fritt kan utnyttja MIDI- och WAV-ljud och hälla 3D-effekter ovanpå.

När det gäller grafiken så har DirectX 8.0 rationaliserats så att allt ska gå ännu snabbare. Direct3D och DirectDraw körs nu tillsammans under namnet DirectX Graphics. Här är den största nyheten de så kallade "shaders", som med tiden ska avlösa de väsentligt långsammare geometriska beräkningarna i DirectX 7. Det betyder i princip att utvecklarna nu kan utveckla mer flexibel 3D-grafik med den uppsjö av effekter de får tillgång till i DirectX 8.0, och de kan själva vidareutveckla alla effektmöjligheter som programmet innehåller.

Voodoo-korten från 3dfx var de första som utnyttjade effekter som anti-aliasing, motion blur och depth of field, men alla kort med de rätta drivrutinerna ska med DirectX 8.0 kunna använda dessa effekter. Och spelfans lär blir glada när de får höra att DirectX 8.0 med tillägget DirectPlay Voice ger dem möjlighet att tala med varandra i realtid i taktiska spel som t ex *Counter-Strike*.



VINST FÖR PC:N Alla spel för X-Box utvecklas i DirectX 8.0, som också används för spelutveckling på PC. Därför blir konverteringen av X-Box-titlar ganska enkel.

NU BEHÖVER DU ALDRIG **RESA DIG IGEN**

Det är kanske en överdrift att du aldrig mer behöver resa på dig, men hur bekväm kan man egentligen bli (svaret finner du längre ned på sidan)? Den amerikanska möbelfirman La-Z-Boy har utvecklat en mjuk och behaglig länsstol, "Explorer", med trådlöst tangentbord i armstödet, Internetanslutning, webb-TV och allsköns annat IT-godis från Sony och Microsoft. Du kan surfa på Internet via TV:n, ta emot och skicka e-post – du behöver knappt resa dig över huvud taget. Stolens högra armstöd döljer en hållare för dricka (kaffe, cola) och förvaringsutrymme för fjärrkontroller, videokassetter, tidningar, godis och allt man kan behöva när man sitter framför skärmen. I det vänstra armstödet sitter ett litet utvikbart bord, som kan användas som skrivunderlag eller till att ha kvällsmaten och kaffetermosen stående på.

Den här bekvämlighetstronen kan tyvärr, så vitt vi vet, inte köpas i Sverige ännu, men i USA kan den köpas för mellan 1 049 dollar och 1 299 dollar, beroende på om du vill ha läderklädsel eller kan nöja dig med tygklädsel.



DIREKTÖRSSTOL "Explorer"-stolen har allt man kan önska sig. I armstöden finns det, förutom tangentbord och ett utvikbart bord, plats för en ölhållare.

PRAKTIKANT PÅ NASA UPPFINNER MAGISK HANDSKE

EN PRAKTIKANT PÅ NASA HAR DESIGNAT EN HANDSKE FÖR VIRTUAL REALITY SOM KAN FÅ BETYDELSE FÖR BÅDE ASTRONAUTER OCH DATORSPEL

FÖRESTÄLL DIG att du kunde sätta på dig en hjälm och ett par handskar som rent fysiskt kunde ge dig illusionen av att du sprang runt i ett 3D-*Quake*-universum med en eldsprutande Raygun i händerna, medan du i verkligheten sprang runt hemma i ditt vardagsrum och välte omkull möblerna. Den fantasin kan nu bli verklighet inom en inte alltför avlägsen framtid, sedan en praktikant på NASA:s Johnson Space Center utvecklat en handske med små luftkuddar i, som kan blåsas upp så att handskens bärare kan få en känsla av att interagera med objekt som bara finns i hans fantasi. I åratal har forskarna försökt att skapa en känsla av beröring, men hittills utan större framgångar. Chris Ezell, som studenten från Texas Academy of Mathematics and Science heter, har designat handsken som en utrustningsdetalj för astronauter, som exempelvis ska utföra reparationer av satelliter i rymden. Astronauten kan med den här handsken styra en robotarm och via tryck från luftfickorna i handsken känna på de saker som roboten plockar upp eller i övrigt interagerar med, utan att själv behöva utföra de farliga operationerna. Men det är inte bara astronauter som kan få glädje av handsken. Ezell och hans handledare på NASA menar att tekniken i handsken i framtiden kan användas till många former av "distansarbete", allt från byggnadskonstruktion till hjärnkirurgi. Därifrån är det inte långt till att föreställa sig vad den här tekniken skulle kunna användas till i ett datorspel.

Billigare Pentium 4?

INTELS MARKNADSFÖRING av Pentium 4 ska i år ökas drastiskt, för företaget har planer på att öka sina marknadsandelar på världsplan och sälja omkring 20 miljoner P4-processorer 2001. Det slår en rapport från det amerikanska analysinstitutet Merrill Lynch fast. Som jämförelse har Intel inte sålt mer än några få hundra tusen P4-processorer år 2000. Orsaken till Intels plötsliga produktionsökning ska enligt uppgift vara att man från företagets sida har övervärderat efterfrågan på världsmarknaden år 2000 och därför står med en dyr produktionsapparat med kapacitet att spotta ur sig fler enheter än marknaden kan sluka. Frågan är väl då om användarna får glädje av produktionsökningen i form av prisfall, eller om pengarna går i fickan på de reklambyråer och de medier som ska hjälpa Intel med marknadsföringen av P4-processorn. Det står det dessvärre inget om i Merrill Lynch-rapporten.

FÅ EN EGEN EGEN PAMELA

Hon börjar bli lite sliten för att vara en sexsymbol, men hon kan fortfarande få oss att tänka på leksaker ... Du kan nu få din egen Pamela Anderson, den så kallade *PortaPam*, som är en tamaguchileksak där du ska se till att den storbystade blondinen äter, andas, motionerar, får vansinnesutbrott mot alla närgångna paparazzifotografer och spelar in filmer. Få ditt eget exemplar på *www.eruptor.com*.



GRANNENS DOTTER Nu kan du få Pamela Anderson som leksak ...

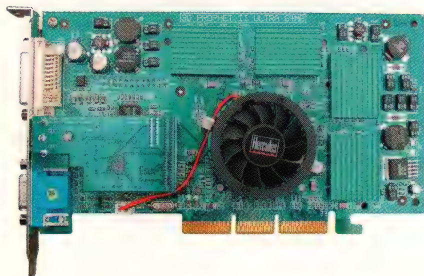
FÖR DYRT

■ Produkt: **3D Prophet II Ultra**
■ Producent: **Guillemot** ■ Pris: **5 495 kr**

FÖRRA MÅNADEN körde vi Creatives Ultra-kort genom kvarnen och pressade det till att ge så mycket som 78 fps (frames per second) i *Unreal Tournament* (vid 1024 x 768-upplösning och 16-bitars färg) och 72 fps i *Heavy Metal F.A.K.K.2*.

Nu har Guillemots Ultrakort kommit, och precis som med prototypen fick vi ut en mycket hög framerate. Ultra är snabbast på marknaden, men det lönar sig knappast att köpa det om du inte har ett toppmodernt moderkort med 4X AGP-kontakt, supersnabbt RAM-minne och en bra 21"-skärm. Fullversionen av PowerDVD, som medföljer kortet, är självklart bra och användbart, men vi kan ändå inte rekommendera att man köper ett så här dyrt kort, då man varken nu eller i den närmaste framtiden kommer att få full valuta för sina pengar.

Vi rekommenderar ett 64 MB DDR GTS2-kort, tills det här kortet har fallit ordentligt i pris. **7**



LITE FÖR MODERNT
Priset för Guillemots Prophet II-kort är för högt, då det inte finns så många PC med ordentligt stöd för det.

LILLEBROR

■ Produkt: **Radeon 32 DDR** ■ Producent: **ATI** ■ Pris: **2 499 kr**

RADEONS arkitektur ger den några fördelar jämfört med konkurrenterna. Utan att köra fast i matematiska formler kan vi fastställa att Radeon kan utföra tre 3D-beräkningar i taget. Vilket helt enkelt betyder att kortet kan klara vissa saker snabbare. Kortet är utvecklat för att manipulera med 3D-ytor och den så kallade "bump mapping"-tekniken ger grafiken ett mer organiskt utseende. Det är ju visserligen bra, men tyvärr kan bara några få spel utnyttja den här tekniken. Detta Radeon "light"-kort (det finns också en 64 MB-version) hänger med sin storebror ganska bra. Upp till 1024 x 768-upplösning i 16-bitars färg körs de två korten med någorlunda identiska hastigheter. Med 32-bitars färg har det stora kortet dock omkring 20 procent bättre prestanda. Med kortet följer dock en DVD-software-player.

Liksom Voodoo 5500 har Radeon "bump mapping"-tekniken, som bara stöds av ett fåtal spel. **7**



KRUTTUNNA
Radeon-kortet innehåller flera tekniska framsteg, som dock bara kan utnyttjas av ett litet fåtal spel.

VID PROFETENS SKÄGG ...

■ Produkt: **3D Prophet II MX** ■ Producent: **Guillemot** ■ Pris: **1 395 kr**

DE FLESTA NVIDIA GEFORCE 2MX-kort har svaga 175 MHz puls i sitt hjärta och beskedliga 32 MB RAM. Men ett viktigare faktum är att de alla är förhållandevis billiga.

Dessutom bör det tilläggas att Hercules 3D Prophet II har en 128-bitars databuss, jämfört med 64 bitarna på Creatives motsvarande Blaster 2MX.

De superintelligenta teknikerna i vita rockar på Hercules vet uppenbarligen vad de gör, för trots att Creatives kort har 32 MB DDR-RAM mot Prophets långsammare SDR-RAM, visar vårt 3D-test att Prophet är snabbast. Det är kortets interna kommunikation som räknas.

Det är också värt att nämna att alla T&L-kort (Transformation & Lighting) arbetar snabbare, ju snabbare PC:ns moderkort och RAM-minne blir.





Den nya "Twin view"-teknologin betyder att du kan köra med två skärmar samtidigt – t ex en bildskärm och en TV. Rekommenderas. **9**

KUNG HERCULES
Både Hercules (som ägs av Guillemot) och Creative gör bra II MX-kort till vettiga priser. Hercules tar sig dock med sitt nya Prophet II-kort en noslängd före sina konkurrenter.

Alla priser är hämtade från
www.bugsoft.hik.se/buyer

INTE HARDCORE



MILLENNIUM G450 **Kortets moderna bump mapping-teknik stöds inte av särskilt många spel.**

■ Produkt: **Millennium G450** ■ Producent: **Matrox** ■ Pris: **1 295 kr**

DET ÄR ETT FAKTUM att Compaq, Dell, Fujitsu, Gateway, Hewlett-Packard, IBM och Siemens alla har använt Matrox G400-kort i sina datorer och det ger i alla fall det nyfödda G450-kortet lite trovärdighet.

G450 säljs inte som ett spelkort, även om det kan generera en utmärkt framerate. Liksom Radeon-kortet på motsatta sidan introducerar G450 den så kallade bump mapping, som inte stöds av särskilt många spel idag. Teknikfreaks är nog mer intresserade av att veta att 64-bitars databussen som pumpar runt informationen på kortet faktiskt är långsammare än på G400, som hade en 128-bitars buss. Det är självklart mycket bra att kunna skryta med 32 MB DDR-minne, men om grafikinformationen rör sig långsamt mellan minnet och 3D-processorn så gör det ingen större skillnad med ett DDR-minne.

Men liksom G400 erbjuder detta kort något som är lite utöver det vanliga. Och det är sin förmåga att leverera bilder till två bildskärmar samtidigt (dual output).

99 procent av alla PC-spel kan utan problem spelas på bara en skärm, men föreställ dig vilken lyx det skulle vara att kunna se din Boeing 737:s kontroll-panel på en skärm och landskap och moln på en annan när du spelar *Flight Simulator 2001*.

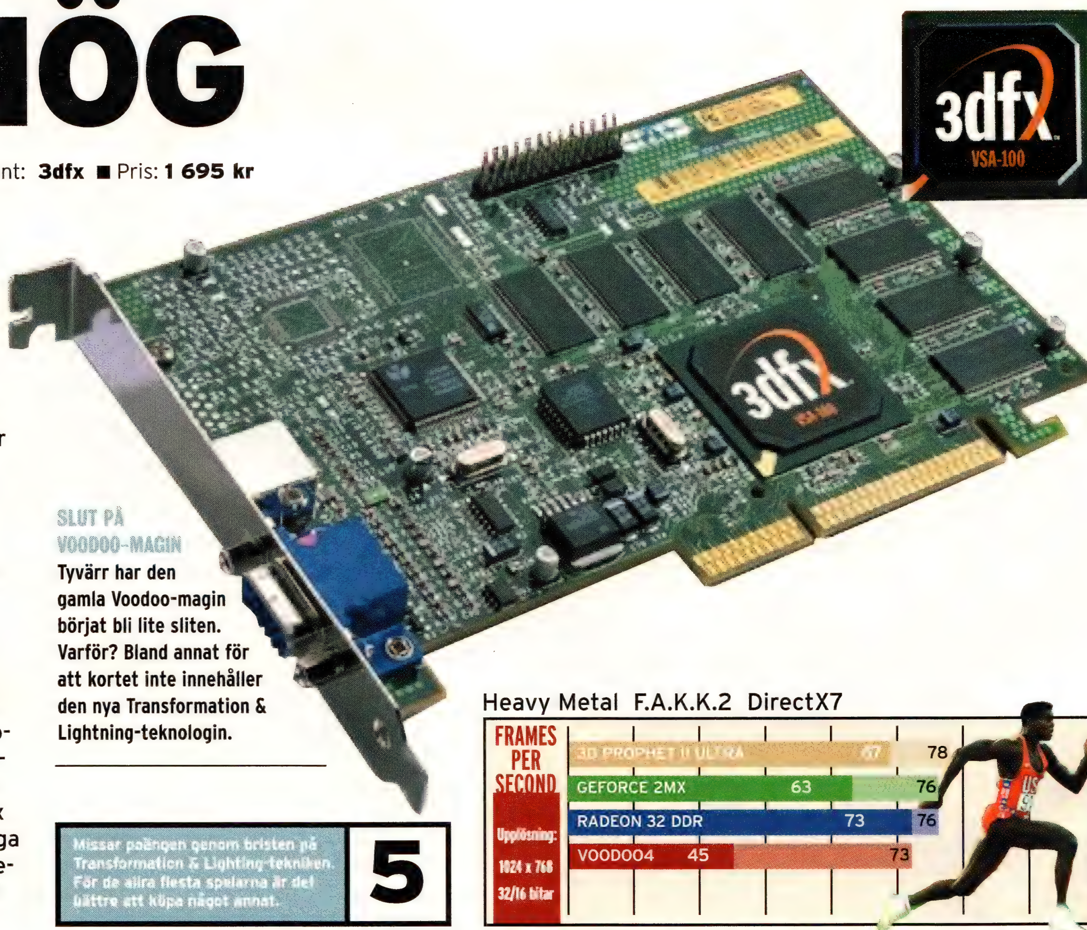
En handfull spel, som *Star Trek: Armada* och *Hydrosport Racing*, stöder dual output fullt ut. Och som vi har sett *Colin McRae Rally 2.0* vet att det är en bra mycket coolare upplevelse när man har sin egen skärm att spela på.

Det ska också nämnas att kortet säljs med en videokabel så att du kan spela spel också på den bärbara TV:n som annars bara står i köket ...

Trots att G450 blir lite andfått i den hårda konkurrensen med de senaste 64 MB T&L-fartdårarna, är det ändå ett solitt allround-kort. **7**

SLÖHÖG

■ Produkt: **Voodoo4 4500** ■ Producent: **3dfx** ■ Pris: **1 695 kr**



TILL SKILLNAD FRÅN SIN STOREBROR, Voodoo5 5500, har 4500 bara ett VSA 100-chip, som körs i 166 MHz. Detta sänker naturligtvis prestandan, men ger därmed också ett lägre pris.

Men användaren betalar ändå ett pris utöver det rent ekonomiska, för han går miste om både TV-kontakt och DVD-software – båda delarna finns på 5000-serien. Dessutom utnyttjas 3dfx 3D-software – en teknik som jämnar ut skarpa kanter i spelgrafik, och som 5000-serien lever högt på – inte optimalt, helt enkelt för att det här kortet bara har en motor.

Våra tester visar att 4500 är ett ganska ineffektivt kort för processorer över 700 MHz. En snabbare processor ger ingen fördel. Men om du spelar äldre spel som utnyttjar 3dfx Glide 3D-språk kan du ändå överväga att köpa 4500, annars rekommenderar vi att du köper ett MX-kort med 32 MB DDR-minne.

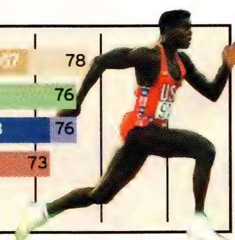
SLUT PÅ VOODOO-MAGIN **Tyvärr har den gamla Voodoo-magin börjat bli lite sliten. Varför? Bland annat för att kortet inte innehåller den nya Transformation & Lightning-teknologin.**

Missar poängen genom bristen på Transformation & Lighting-tekniken. För de allra flesta spelarna är det bättre att köpa något annat. **5**

Heavy Metal F.A.K.K.2 DirectX7

FRAMES PER SECOND — Upplösning: 1024 x 768, 32/16 bitar

Kort	32 bitar	16 bitar
3D PROPHET II ULTRA	67	78
GEFORCE 2MX	63	76
RADEON 32 DDR	73	76
VOODOO4	45	73



KVALITET ÄR INTE ALLTID DYRT

■ Produkt: **Thrustmaster 360 Modena** ■ Producent: **Thrustmaster** ■ Pris: **790 kr**

FÖRRA MÅNADEN SABLADE VI ned en ny Ferrari-ratt med växelspak. Den här månaden kan vi i gengäld rekommendera en motsvarande modell *utan* växelspak. 360 Modena är ett bra tillbehör till ett vettigt pris.

360 Modena är en kopia av den ratt som sitter i den verkliga Ferrari 360 Modena. Den har växling à la formel 1 med paddlar bakom rattkransen, ett pedalsäte, USB-anslutning och fri programmering av alla funktioner. Växlingen är dock den mest imponerande detaljen. Bakom rattkransen sitter två paddlar, en för varje hand, som används för att växla med. Varje växling följs av ett tydligt klick och paddlarnas vandring och motstånd är exakt modellerat efter den verkliga bilen. Man vänjer sig förbluffande snabbt vid det nya sättet att växla på, och i spel som kräver manuell växling för att få bra varvtider, som t ex *Need for Speed: Porsche 2000*, är paddlarna perfekta.

Bakom rattkransen sitter också en gas- och en bromsknapp, som fungerar som vanliga pedaler. De är gjorda för att ratten ska kunna användas utan pedaler, men den motiveringen är lite svårsmält, för man köper ju en ratt för att komma så nära verkligheten som möjligt.

Pedalerna är det största problemet. Både broms och gas har det helt rätta motståndet, vilket gör det enkelt att dosera pedaltrycket. Men bromsen är lite för upprätt och vi saknar en möjlighet att justera vandringen som i en riktig racerbil, men det får man leva med. Värre är det att pedalerna är alldeles för lätta. Pedaler som långsamt försvinner in under bordet på väg ut ur rummet innan man kommit halvvägs in i ett lopp är ett återkommande problem för bilrattar för PC. På en grov matta blir pedalerna stående, men på ett trägolv måste man försöka experimentera med t ex en bok mot en vägg. Hur svårt kan det egentligen vara att göra en bas med åtta kilo stål i botten?

Körupplevelsen är dock ändå riktigt bra. *Colin McRae Rally 2.0* blir helt enkelt ett annat spel när man styr det med Ferrari-ratten. Här är en så precis kommunikation mellan ratt och bil att det nästan handlar om telepati. Också *Need for Speed: Porsche 2000* lyfts till det sublima med en Ferrari-ratt, medan vi hade betydliga problem med en för kraftig "dead zone" (neutral mittställning) i *Need for Speed 4*. Det mer arkadpräglade *Midtown Madness 2* ställer små krav på exakt styrning av bilarna så här kan vi bara konstatera att ratten fungerar bra. Eldprovet, som består i att genomföra en full säsong i vårt högt älskade *TOCA 2* (brittisk standardvagnsracing) på Expert-nivån, bestod 360 Modena utan problem – och det säger en hel del.



VILKEN RATT!
Den stegrande hingsten är inte en garanti för kvalitet, som vi såg i förra månadens recension av ratten med växelspak, men den här ratten har verkligen *det*!

Om pedalerna hade varit fem gånger tyngre så hade vi fått ge 360 Modena en 10:a. Med det låga priset är det dock en av marknadens bästa rattar.

8

KÄNNS ONÖDIG

■ Produkt: **FreeStyler Board** ■ Producent: **Thrustmaster** ■ Pris: **929 kr**

ROLIGT I ETT PAR DAGAR Thrustmasters FreeStyler Board är en realistisk gamecontroller för skate- och snowboardspel. Den är rolig och solid. Men efter den inledande euforin börjar man få en gnagande känsla av att man inte riktigt har fått full valuta för sina pengar.



DET ÄR MED SPÄND FÖRVÄNTAN, vi *står* redo på snowboarden, medan sekundljudet i spelet vi testar på – *CoolBoarders 4* – räknar ned. Det känns bra mycket coolare än att *sitta* med en gamepad i händerna. Psykiskt och fysiskt är man mer med. Thrustmasters snowboard vilar på två små fötter. Konstruktionen känns mycket solid. Boarden kan vippa åt båda hållen och på det viset styr man sin snowboarder på skärmen. För en icke-snowboardkunnig verkar det mycket känsligt. Man gör alldeles för stora utslag åt vänster och höger, med därav följande vurpor på skärmen, men efter hand får man in "knycken". Man märker hur det är bättre att stå med böjda ben och låta knäna böja kroppen i stället för att stå med raka ben och böja på fotlederna. Känslan av att kunna lägga sig ned i den verkliga snowboardarens långa coola svängar, där centrifugalkrafterna drar, får man dock aldrig. Och boarden kan inte vippa fram- eller baklänges. Man får inte mer fart genom att luta sig framåt, men det får man genom att trycka med foten på en av de två programmerbara knapparna som sitter i varsin ända av boarden, i det här fallet den främre. Den bakre knappen kan i det här fallet programmeras som broms, för att hoppa eller kanske för att vända åkställningen på boarden, så att man står "baklänges" till höger i stället för till vänster. En traditionell controller med funktionsknappar medföljer boarden. Den styr de funktioner som inte programmeras ned i boarden.

Men vad ska man använda boarden till när man har kommit över den inledande euforin? Den kan bara användas till skate- och snowboardspel. Och om man är en stor fan av dessa känns det mer naturligt att köpa den verkliga varan i stället.

Boarden är rolig och ny. Den mister dock snabbt nyhetens behag och tar sedan plats i garaget bredvid gitarren och BMX-cykeln ...

5

MÅNADENS FRÅGA

VI LÖSER DINA TEKNISKA PROBLEM
Skicka frågor om maskinvara till
pcgames@intertec.se

Angrepp på Force Feedback

Månadens fråga är inte en fråga. Det är ett skoningslöst klagomål. Vi inför det för att vi i grund och botten håller med.

Efter att ha läst om hur coolt det är att använda en Force Feedback-joystick gick jag ut och köpte mig en sådan, närmare bestämt en Microsoft Sidewinder 2. Döm om min besvikelse när jag hade installerat den och startade ett av mina favoritspel, *Combat Flight Simulator WWII 1*. Jag hade räknat med att man skulle kunna känna motstånd från planet när man pressade det ordentligt. OK, visst kunde man det, men fy fanken vad illa gjort det är. Microsoft har ju bara satt en motor i joysticken för att simulera att man håller i spakarna på ett flygplan - och inte ens gjort det bra. Det surrar och vibrerar lite i handen. Jag vill å det starkaste avråda från att köpa Force Feedback, för man blir lurad så det sjunger om det. Det finns inte någon Force Feedback-joystick som fungerar som den borde ännu, men jag är säker på att det kommer, för det finns stora pengar i att göra det ordentligt. Jag tycker att ni på incite PC Games skulle ställa högre krav på hur en Force Feedback-utrustning egentligen ska fungera. Ni får göra lite research på det ni håller på med, varför inte kontakta en pilot och låta vederbörande testa joystickarna, så man kan få en realistisk bedömning av vad det är man håller på att köpa och inte bara behöver bestämma sig med vad ni har skrivit för att ni sponsrats av företag som tillverkar PC-tillbehör, något som man ofta får en känsla av. Hade jag haft en sådan bedömning så hade jag aldrig någonsin köpt den. Joystickar utan feedback är fortfarande nummer 1, där blir man i alla fall inte lurad med lite surrande och vibrationer i handen.

Hälsningar Per Olaf Langmach Nielsen

MÅNADENS FRÅGA är inte en fråga. Det är en läsares brutala nedsabling av Microsofts Force Feedback-joystick: "Microsoft har ju bara satt en motor i sin joystick för att simulera att man håller i spakarna på ett flygplan - och inte ens gjort det bra."



Hej Per. Du har rätt: Feedback-stickorna är rent skräp. Det är bara en liten skrammelmotor, men det finns de som vill ha det. Det väsentliga vid ett köp av en sådan här pryl är att du provar dem INNAN du betalar. En pilot skulle säkert tycka att det var mycket roligt, men han skulle aldrig tycka att det var verkligt – jag har frågat en riktig pilot. Och vi är för övrigt, och dessvärre, inte sponsrade av några tillverkare av PC-tillbehör.

Mvh Peter Laitinen, Bonniers Hotline

PROBLEM MED INCITE-CD:N

Hej incite. Jag har haft problem med flera av era CD och nu funderar jag på om det är min dator eller era CD-skivor som är problemet ...

Mvh Johnny Hviid

Hej Johnny Det är sällan det är CD-skivorna som är problemet. I en hel serieproduktion är det normalt ca fem skivor som är defekta. Så felsäkra är CD-ROM-produktionerna. Det är oftast kundens CD-ROM-läsare som är boven i dramat. Nyare CD-ROM-läsare håller en sådan kvalitet att de inte ens kan klara en normal feltolerans. CD-ROM-spelarna kör på med en hastighet på långt över 40x och med en laser som inte kan hänga med. Om de "felaktiga" CD som kommer i retur till redaktionen testas på en riktig kvalitets-CD-läsare med en maxhastighet på ungefär 24x, uppstår det sällan fel. Men detta är nästan omöjligt att förklara för en kund som just har lagt 15 000 kronor på en ny dator. Försök att få tag i Allt om DATA, november 2000, där det finns en artikel om just detta problem.

Mvh Peter Laitinen, Bonniers Hotline



PROBLEM MED HITMAN Flera läsare har haft problem med incite-CD:ns demos. Det beror ofta på dåliga CD-ROM-läsare eller dåliga demos. Demot på Hitman var ett av de dåliga.

En läsare **hjälper en läsare**

Hej incite

Jag är en lycklig ägare till en IBM-dator och har kanske svaret på Franks problem (Frank Kjeldsen frågade i nr 1/2001 om varför hans Logitech Wingman-joystick inte fungerade tillsammans med hans IBM-dator, reds anm). Om den aktuella IBM-datorn har ett inbyggt ESS-chip som ljudkort är det ett ganska känt problem som vi har att göra med! Inte bara på IBM-datorer, utan rent generellt omkring ett par av de ESS-chip som företaget levererat. De har tyvärr problem med vissa typer och fabrikat av joystickar! Exempelvis är det problem med Microsofts gamepads, Force Feedback. Det finns tyvärr bara en lösning, och det är att byta ljudkort och skaffa en annan gameport! Jag bytte själv till ett SB Live Value-kort! Efter det försvann alla mina problem! Bortsett från det är min IBM-dator nog den mest stabila och driftssäkra dator jag någonsin haft!

Med vänliga hälsningar
Steen Brage-Andersen

10 FRÅGOR OCH SVAR FÖR FIFA 2001



JAAP STAM TILL DUSCHEN! Glidtacklingar är farligare än någonsin. Om den träffar spelaren i stället för bollen är ett rött kort på väg som ett brev på posten.

Det är så otroligt löjligt! Du sitter och spelar *FIFA 2001* med en kompis och du förlorar hela tiden, för han får alltid en straffspark i sista sekunden, eller så är han bästis med domaren, eller så har han bara löjligt mycket tur. Dessutom jublar han så att man kunde tro att han hade vunnit VM! Det kanske är dags för dig att träna lite ... Här är 10 goda råd för *FIFA 2001*.

1. Jag är nybörjare. Hur kommer jag lättast in i spelet?
Du ska välja ett bra lag, till exempel Lazio, Barcelona eller Manchester United, eller kanske det bästa landslaget i världen, Frankrike, och spela mot ett riktigt dåligt lag. Grekiska lag är inte bra, men du kan också välja ett lag från botten av den danska eller svenska ligan om du vill vara på den riktigt säkra sidan. Med den klassskillnaden bör de flesta nybörjare kunna inleda sin karriär med en seger. Erfarna spelare kan dock också behöva lite träning innan allvaret börjar, för planen har blivit större och det har blivit svårare att spela sig igenom ett försvar med snabba passningar.

2. Mina passningar brukar inte gå fram. Vad gör jag för fel?
Vi vill helst inte låta efterkloka, men *vad var det vi sa*? Det är svårare att spela sig fram på planen i *FIFA 2001*. Det normala passningsspelet fungerar bara i "säkra" situationer, alltså när den färgade markören är grön. Alla andra passningar, särskilt de långa och höga, löper stor risk att brytas. Men det finns hopp. Det är viktigt att du håller bollen på marken så mycket som möjligt när du passar. Då ökar chansen att hålla bollen inom laget.

3. När ska jag använda offside-knappen?
Offside-knappen ska vara din bästa vän! Genom att använda den kan du minska planens yta för din motståndare. Använd till exempel knappen när motståndarens målvakt har bollen. När du använder dig av offside är det också en bra idé att använda knappen som gör att dina spelare sätter press på den motståndare som har bollen. Mot bra motståndare ska du dock vara försiktig med dina offside-fällor. En snabb brasiliansk anfallare kan omvandla det till en fälla för din målvakt i stället!

4. Hur undviker jag offside-fällor?
När du ser att modståndaren försöker ställa dig offside ska du undvika att slå långa passningar. Håll bollen inom laget med korta passningar bakåt och i sidled tills motståndarförsvaret drar sig tillbaka en bit på planen. Sedan återgår du till din gamla taktik med lite längre passningar, eller försöker med en genomskärare till en snabb anfallare. Du kan också försöka att undvika offside-fällan genom att dribbla med en snabb anfallare, men det kräver att du behärskar mer än en fint.

5. Hur ska jag lättast kunna göra mål?
Det lättaste sättet att göra mål har egentligen inte förändrats så mycket sedan det första *FIFA*-spelet: Du springer ned längs sidlinjen mot kortlinjen, skär in mot straffområdet och slår ett högt inlägg direkt mot huvudet på en anfallare som är bra på att nicka. Det har fungerat i alla år och kan fortfarande driva en motståndare till vansinne. Det finns dock några begränsningar i 2001-versionen: Det har helt klart blivit svårare att göra långa löpningar på kanten, för man har alltid en motspelare i hälarna. Du måste klara av minst ett trick om du ska kunna skaka av dig den sista motståndaren så att du kan slå ditt inlägg. Du kan också sparka fram bollen ett par meter framför din spelare så att han inte behöver springa med bollen och på så sätt tjäna ett par meter. Vid de tillfällen där du har kommit igenom försvaret och är ensam med målvakten är det inte lönt att du bara springer och försöker skjuta. Gör en liten kroppsfint ett par meter framför målvakten så att du får en bra skottvinkel, så blir det mål nästan varje gång.

6. Planen har blivit större. Kan jag nu äntligen spela med ett effektivt zonförsvar?
Zonförsvaret har blivit bättre än innan, vilket dock inte gör det till ett mirakelmedel, men så är det ju i verkligheten också. Och den gamla FIFA-regeln om att



ALLA SPELARE FRAMÅT! Här ser vi en perfekt offsidefälla. Bayern München kliver fram så att Leverkusens anfallare blir stående i ingenmansland. Kom dock ihåg att offside-fällor är farliga mot snabba anfallare.



GENOMSKÄRARE TILL SIG SJÄLV Det ser lite konstigt ut, men det finns en tanke med det: Carsten Jancker lägger en passning till sig själv så att han kan springa utan boll och skaka av sig försvarsspelaren.



KLASSISKT MÅL Så här ser ett av de mest klassiska *FIFA*-målen ut. En lång löpning ned längs sidlinjen och ett inlägg mot skallen på en anfallare.



ÖVNING GER FÄRDIGHET Det är en bra idé att ha en liten arsenal av frisparksvarianter klar. Pröva till exempel med en flack boll in mot straffpunkten.

anfall är bästa försvar gäller fortfarande. Om man vill träna på olika försvarssystem är det en god idé att spela en träningsmatch mot det franska eller brasilianska landslaget. Då har du möjlighet att ställa upp med en defensiv formation och träna ditt kontringsspel mot en svår motståndare. Den defensiva spelstilen är inte så energikrävande, så den är alltid bra att ha till hands om man leder en match och ens spelare är trötta.

7. Vilken uppställning ska jag ha?
En offensiv 4-3-3-uppställning är idealisk när man ska spela bollen längs marken. Det är en bra idé att dra tillbaka den ena mittfältaren lite, så att han spelar en defensiv mittfältsroll framför de båda mittbackarna. Dina två backar bör programmeras för att springa fram och hjälpa till på mittfältet och på kanterna när du anfaller. Det kräver dock att de båda är både snabba och uthålliga, annars kan det uppstå ödesdigra luckor bakom dem när motståndarna kontrar. Du bör spela med korta passningar som vi har förklarat tidigare, så att du inte tappar bollen för mycket. Zonförsvar är att föredra framför man-mot-man-försvar om dina försvarsspelare är snabba. Annars bör du spela markeringsspel så att du hela tiden är tätt på de snabba anfallarna. Det kräver dock fysiskt starka spelare, som är bra på att tackla och nicka.

8. Vad ska spelarna i de olika lagdelarna vara bra på?
Försvarsspelarna ska framför allt vara bra på att tackla, springa och nicka. Det är också en fördel om de är uthålliga. Mittfältarna ska vara tekniska, de ska alltså kunna hålla i bollen och vara bra på att slå exakta passningar. De får också gärna vara bra på att skjuta eftersom många returer hamnar hos de spelare som kommer springande in från mitten av planen. Anfallarna ska helst vara snabba som vinden, vara bra på att skjuta och även vara bra i luften.

9. Vad ska jag göra när bollen är ur spel?
Hörnsparkar är mycket farligare i *FIFA 2001* än de verkar vara i verkligheten. Det är den bästa möjligheten man får att skapa en bra målchans. Det kan därför vara en bra idé att försöka med ett långskott då och då om försvaret är väl samlat, eftersom målvakten ofta räddar bollen till hörna. Det finns massor av alternativ vid hörnsparkar, men det är oftast bra att lägga bollen långt från målvakten och nicka in den mot straffpunkten där en anfallare kan peta den över mållinjen. Frisparkar innebär också ofta lysande möjligheter att göra mål. Du har tre huvudalternativ som du bör träna in flera varianter av. Men du kan också göra dina egna frisparksvarianter, där du till exempel lägger in en flack boll mot straffområdet. Du kan också helt enkelt skjuta mot mål så att du antingen gör mål direkt eller får en hörna efter en målvaktsräddning. Se för allt i världen till att hela tiden vara oförutsägbar!

10. Hur ska jag göra för att slippa få en massa röda kort?
Efter hand har det blivit farligare och farligare att försöka sig på glidtacklingar i *FIFA*, så en stående tackling är oftast det mest förnuftiga. Vid en glidtackling riskerar du att orsaka en grov frispark, och om du inte träffar spelaren eller bollen har du bara en lurad spelare som ligger där i gräset. Du bör kunna använda glidtacklingar i nödsituationer, men då bara från sidan. De våldsamma överfall man kunnat utföra med framgång (och utan att domaren blåser!) i *FIFA 2000*, har blivit mycket svårare att utföra. Om det blir avblåst för frispark efter en glidtackling ger det nästan alltid minst ett gult kort, och oftast plockar domaren till och med fram det röda.

DEL 2 HITMAN CODE 47

I senaste numret av *incite* guidade vi dig genom början av actionstänkaren *Hitman*. Här går vi igenom resten av uppdragen så att du på allvar kan släppa lös din inneboende lönnmördare.

UPPDRAG NR 7: SAY HELLO TO MY LITTLE FRIEND

Mål nr 1:
Gå in i lägret och döda narkotikabaronen.

Mål nr 2:
Spräng laboratoriet i luften.

Råd:
1. Förkläd dig innan du går in i lägret.
2. Ju färre du måste döda, desto bättre. Det dras av på din lön.
3. Leta snabbt reda på kevlarvästen och prickskyttegeväret.



TÄNK SNABBT Vakterna kommer inte att tolerera din närvaro i lägret, så skjut eller bli skjuten.

HUR FÅR JAG TAG PÅ EN VAKTUNIFORM?

Om du inte fick tag på någon under föregående uppdrag är det att rekommendera att du förklär dig innan du går in i lägret. Det gör du bäst genom att gå runt utanför staketet tills du kommer till ett vakttorn. Klättra upp och få de närmaste fienderna att skjuta på dig. Ställ dig bakom soldaten och använd honom som sköld. När han dör kan du stjäla hans vapen och kläder. Nu kan du gå runt till ingången, öppna den och ta dig obehindrat in i lägret.

VAD SKA JAG GÖRA I LÄGRET?

Lägret kryllar av vakter, så göm ditt vapen. Lägg tid på att lära känna lägret, så att du vet var olika saker finns. Kom ihåg att du efter mordet måste hitta det underjordiska laboratoriet snabbt och därefter ta dig till flygplanet. När du klarat av förberedelserna är det dags att börja arbeta. Se till att ta kevlarvästen från tältet och glöm inte prickskyttegeväret som finns i vakttornet bredvid det stora huset.

HUR SKA JAG DÖDA NARKOTIKABARONEN?

Det finns två olika strategier att välja mellan när det gäller att nacka detta offer. Det ena sättet är att hitta vakttornet som är vänt mot baksidan av narkotikabaronens stora hus. Genom att döda vakten där får du tid att packa upp ditt prickskyttegevär och lokalisera baronen i huset. Om du siktar tillräckligt bra kan du döda honom med ett enda skott. Om du missar tar han fram sin kraftiga kanon, skjuter tillbaka och larmar vakterna.

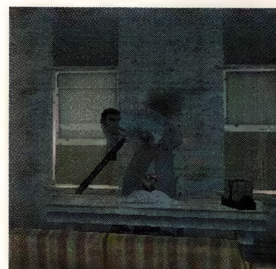
Det andra sättet är lite mer brutalt. Det är att helt enkelt skjuta dig in på hans rum. Du ska dock tänka på att narkotikabaronen tål en del innan han dör. Oavsett vilken metod du utnyttjar ska du se till att ta C4-sprängämnet från hans bord och använda det för att spränga laboratoriet i luften.

HUR SKA JAG SPRÄNGA LABORATORIET?

Med ditt C4 tar du dig till laboratoriet samtidigt som du skjuter alla vakter som kommer i din väg. När du kommer fram träffar du på ännu fler vakter innan du kan placera sprängämnet på de explosiva lådorna. Se till att du befinner dig på tryggt avstånd innan du trycker ned utlösaren. När laboratoriet är förstört ska du ta dig till hangaren, hoppa in i flygplanet och lyfta med kurs mot nästa uppdrag.



HÅRDHUDAD Narkotikabaronen gömmer sig i sitt rum med en specialdesignad automatkanon som är så kraftfull att du själv behöver ett ganska potent vapen för att besegra honom. Du får också användning för västen från tältet.



KOM IHÅG DIN C4 På skrivbordet finns det en klump C4. Använd den för att spränga laboratoriet i luften.



LUFT UNDER VINGARNA Efter explosionen ska du fly med flygplanet som står startklart i en hangar.

UPPDRAG NR 8: TRADITIONS OF THE TRADE

Mål nr 1:
Eliminera Frantz Buchs.

Mål nr 2:
Få tag på terroristernas bomb.

Mål nr 3:
Fly därifrån till mötesplatsen.

Råd:
Använd mer hjärna än bly under detta uppdrag.



VAPENFÖRBUD Det finns metalldetektorer överallt så du måste använda list för att lösa uppdraget.



FLYTTA DIG Skurken till höger bevakar röntgenrummet med bomben. Du behöver en nyckel för att komma åt den.

HUR SKA JAG HITTA FRANTZ?

Fråga mannen vid hotellets reception. När du skriver in dig ser du Frantz rumsnummer i boken (202). Han berättar också för dig hur du ska göra för att hämta post i receptionen, vilket blir aktuellt senare.

HUR SKA JAG KOMMA IN PÅ RUMMET?

Dörren är välbevakad så du kan inte bara knacka på och gå in. Gå till den högra trappan vid receptionen. När du tar dig fram genom korridorerna ska du hålla utkik efter piccolon som är på väg för att städa upp på ett rum. Vänta tills han gått in och stjäl sedan huvudnyckeln från låset. Med den i handen kan du låsa in dig på rum 201 som ligger bredvid Frantz rum. Gå ut på balkongen och titta åt vänster. Vänta på att livvakten ska komma ut. Han ser sig omkring och går sedan in på rummet igen. Hoppa snabbt över till balkongen han stod på och ta fram din fibertråd. Övergå till "creep mode" och gå in på rummet. Livvakten står med ryggen mot dörren, så han är ganska lätt att döda ljudlöst.

HUR SKA JAG DÖDA FRANTZ?

Se till att få tag på den ljuddämpade pistolen, "Do not disturb"-skylten och rumsnyckeln på bordet. Gå in i badrummet och skjut Frantz omedelbart, medan han står i duschen. Om vakten utanför rummet inte kommer in kan du locka in honom genom att öppna dörren och vifta med pistolen. Döda honom och kasta bort pistolen. Lägg märke till bombväskan i hörnet av rummet. Den får du användning för senare, men låt den stå kvar nu. Gå ut ur rummet och häng skylten på handtaget så att ingen upptäcker liken.

VAR FINNS BOMBEN?

För att hitta bomben ska du använda Frantz rumsnyckel i receptionen för att få tag på hans post. Där får du två kuvert, det ena antyder att hotellets tandläkare har bomben hos sig, i det andra finns ett förslag att du ska gå och prata med hotellets blomsterhandlare. Hos blomsterhandlaren hittar du ett gevär i en kartong med rosor, men det behöver du inte just nu. Tandläkaren är viktigare eftersom han gömmer bomben i sitt röntgenrum. För att komma in där behöver du nyckeln som tandläkaren bär omkring på.

HUR HITTAR JAG TANDLÄKAREN?

Gå ned för trapporna till receptionen, därefter till vänster. Där ser du skyltar som visar dig till tandläkarens mottagning. Om du frågar receptionisten så berättar hon att tandläkaren är i bastun. Lägg märke till den vältränade vakt som står vid dörren till röntgenrummet innan du går. Gå tillbaka till lobbyn och ta vägen genom männens duschrum. Du måste byta kläder i det sista rummet innan badvakten släpper in dig. När du kommit förbi hittar du tandläkaren i antingen poolen eller i bastun. Om han inte är där är det bara att vänta på att han ska komma, eftersom han ständigt spatserar omkring på hotellet. Det bästa sättet att avliva honom på är att vänta tills han slappnar av i bastun och höja värmen. När han är färdigkokt tar du nyckeln.

HUR SKA JAG KOMMA IN I RÖNTGENRUMMET?

Byt kläder igen och gå tillbaka till blomsterhandlaren. Prata med honom så ger han dig en låda med rosor. Öppna den inte ännu utan gå till Frantz rum och hämta bombväskan. På så sätt kommer ingen att märka geväret som finns i lådan. Nu ska du gå till tandläkarens mottagning. I ren Terminator-stil tar du fram geväret framför vakten och blåser bort honom. Detta kan varna hotellvakterna så få tag på bomben snabbt och skynda dig tillbaka till lobbyn.

VAR SKA JAG FLY?

När du kommit till lobbyn ska du gå in i restaurangen och fortsätta in i köket. Spring hela vägen till bortre delen och öppna dubbeldörrarna för att komma undan. Du kan också gå ut genom hotellets huvuddörrar, men de är noggrant bevakade så du måste skjuta dig ut.

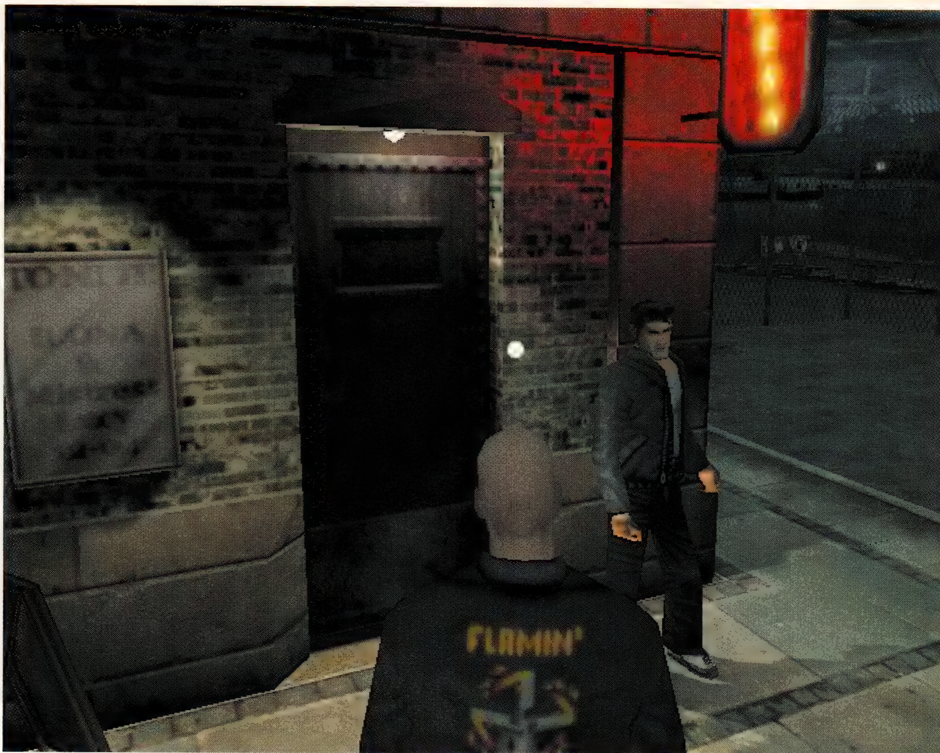
UPPDRAG NR 9: GUNRUNNER'S PARADISE

Mål nr 1:
Placera GPS-sändaren i ligans bil.

Mål nr 2:
Flytta GPS-sändaren till pengaväskan.

Mål nr 3:
Ge väskan till Ivan.

Råd:
1. Det är lätt att åka vilse i hamnområdet. Titta ofta på kartan för att hitta vägen.
2. Köp ett kraftfullt vapen, mängder med ammunition och en kevlarväst.



PÅ STRIPPKLUBB Få tag på lämplig klädsel för att komma förbi dörrvakten, annars ber han dig att sticka.

HUR SKA JAG KOMMA IN PÅ STRIPPKLUBBEN?

Om du går in på klubben med dina egna kläder på kommer dörrvakten att avvisa dig. För att komma runt detta måste du - surprise - byta kläder. När uppdraget börjar kommer du att se en ligamedlem som går omkring ensam. Smyg dig på honom och döda honom med din fibertråd eller din ljuddämpade pistol. Ta hans kläder och släpa honom till där uppdraget började. Nu kan du komma in på den sluskiga baren utan att dra på dig uppmärksamhet.

HUR SKA JAG GÖRA FÖR ATT PLACERA GPS-SÄNDAREN PÅ BILEN?

Det finns väl ingen som kan motstå en vacker, lättklädd strippa? Definitivt inte killen vid dörren, som vaktar bilen. Gå till baren och prata med bartendern. Han berättar att han kan arrangera privata "föreställningar" samt att allt du behöver göra är att prata med dansösen i hennes omklädningsrum. Gå backstage, dit dansösen snart kommer. Prata med henne så går hon med på att dansa för din "vän" utanför. Gå ut och vänta på att hon sätter igång med att locka bort vakten från dörren. Så snart hon har gjort det kan du placera sändaren på bilen.

VAR SKER MÖTET?

Det kan ske på ett av tre olika ställen - använd sökaren för att ta reda på exakt var. Det skiftar från spel till spel, men annars ska du göra på samma sätt. Bilen parkeras på ett område som är inhägnat av ett ogenomträngligt staket. Om du kollar på kartan så ser du att två låsta portar leder in till området, nu måste du ta dig igenom dem.

HUR SKA JAG KOMMA IN?

Om du tittar på kartan kommer du att upptäcka en liten blå prick som rör sig runt på den. Det är ett förarlöst tåg som far fram okontrollerat på spåret. Nu gäller det att använda de tre spårväxlarna till att omdirigera tåget så att det far genom portarna och in på det önskade området. Det enklaste sättet att göra detta är att öppna kartan så att du kan se vilken växel som ska aktiveras för att skicka tåget åt rätt håll. Detta varierar beroende på vilket av de tre områdena vi talar om. Detta bör inte bereda alltför stora svårigheter för en hitman av din kaliber, så när portarna är krossade kan du ta dig vidare på ditt uppdrag.

EXAKT VAD SKA JAG GÖRA NÄR JAG JUST HAR KOMMIT IN?

Ivan är på väg. Och för att försäkra dig om att han tar den rätta, sändarförsedda väskan, måste du döda alla vakterna i området. Först tar du sändaren från bilen, därefter börjar slakten. Du måste hela tiden komma ihåg att ta bort kropparna så att Ivan inte får syn på dem när han kommer. Du måste döda dem fort, så låt avtryckarfingret jobba konstant tills alla är borta. Detta innefattar också den flock vakthundar som avpatrullerar området. De kan vara väldigt otrevliga om du stör dem, men ett par välplacerade blykulor ska nog kunna sätta stopp för deras bjäbbande. När alla kropparna är undangömda kan du byta om till vaktuniform och ta upp väskan. Placera GPS-sändaren i väskan och vänta på att Ivan ska dyka upp. Om du har gjort ditt jobb ordentligt kommer Ivan glatt att ta emot väskan och köra iväg. Nu kan du hitta hans skepp genom att följa sändaren.



LOCKBETE Få lättklädda Sandy till att distrahera dörrvakten så att du ostört kan placera sändaren på bilen.

UPPDRAG NR 10: PLUTONIUM RUNS LOOSE

Mål nr 1:
Eliminera Boris.

Mål nr 2:
Oskadliggör atombomben.

Mål nr 3:
Styr ut skeppet på internationellt farvatten.

Råd:
Köp prickskyttegeväret och den ljuddämpade k-pisten innan du börjar.



TRE MINUTER TILL SMÄLLEN Hitta bomben i maskinrummet och tryck på kontakten på den gröna kontrollpanelen.

HUR SKA JAG NÄRMA MIG SKEPPET?
Om du blir upptäckt skjuter de snart på dig. Även om du har på dig en fiendeuniform blir du hårdhänt avvisad av vakterna vid ingången. Det enda sättet att komma in är att skjuta alla vakter - här är inte rätt plats för att vara politiskt korrekt. Smyg dig försiktigt fram till skeppet samtidigt som du dödar vakterna längs vägen med prickskyttegeväret. Vänta tills vakterna är så nära att du kan släpa undan kropparna innan deras kolleger upptäcker dem.

VAD SKA JAG GÖRA OM LARMET GÅR?
Om du inte är snabb nog att hejda besättningen innan de hinner aktivera larmet bör du döda dem snabbt och ljudlöst och stjäla deras kläder. Detta är bara en tillfällig lösning eftersom du inte kan undgå att bli upptäckt igen efter kort tid. Ett annat problem du råkar ut för är att Boris aktiverar atombomben så fort larmet går, varefter du bara har tre minuter på dig att hitta den och oskadliggöra den. Om detta händer ska du hålla utkik efter Boris, som kommer att försöka fly, och döda honom på stället.



IRRITERANDE TYP Om du inte skjuter alla ombord dyker den här individen upp för att stänga av motorerna igen.

HUR SKA JAG FÅ TAG PÅ BORIS, OM INTE LARMET GÅR?
Om du är skicklig nog att komma fram till skeppet utan att larmet börjar väsnas kan du fånga Boris uppmärksamhet genom att döda alla besättningsmän på skeppet utom en. Den lyckliga överlevande kommer att springa iväg för att varna Boris, som då aktiverar bomben och försöker fly. Bevaka landgången och gör dig klar att perforera Boris när han försöker att ta sig i land.

VAR FINNS BOMBEN?
Eftersom du bara har tre minuter på dig måste du springa fort för att förhindra explosionen. Leta dig ned till de lägre däcken på skeppet så kommer du till lastrummet. När du kommit fram ska du ta dig till maskinrummet, där bomben finns. Använd kontrollpanelen på sidan för att demontera bomben.

HUR FÅR JAG SKEPPET ATT AVSEGLA?
När nu bombhotet är avvärjt har du bara uppdraget att ta dig till skeppets kommandobrygga och kontakten på kontrollpanelen kvar. Den sätter igång motorerna så att du kan styra ut skeppet på internationellt vatten och fullgöra ditt uppdrag. Om du inte har dödat alla ombord kommer det att komma in någon och försöka stänga av motorerna. Om detta inträffar måste du åter ta dig ned i skeppets innandömen, leta rätt på de överlevande och utplåna dem så att du kan sätta kurs mot nästa uppdrag.



TILLTRÄDE FÖRBJUDET Du blir inte insläppt även om du har vaktuniform. Det är dags för ett smärre blodbad.



BYE, BYE, BORIS Låt vakten tala om för Boris att du är ombord och vänta på att han flyr över gångbron, pang!

UPPDRAG NR 11: THE SET UP

Mål:
Eliminera doktor Kovacs.

Råd:
Prata med galningarna, de kan tala om för dig var du kan hitta vapen.

HUR HITTAR JAG DOKTORN?
När du kommer till mentalsjukhuset kommer receptionisten att konfiskera alla dina vapen. Gå till den första salen och passera genom dubbeldörrarna till höger. De leder till operationsrummen. Gå genom dörren framför dig - doktorns kontor finns bakom dörren till höger.

HUR HITTAR JAG ETT VAPEN?
Innan du kan besöka den gode doktorn behöver du skaffa dig lite eldkraft. Turligt nog finns det ett gevär i rummet till vänster. Se till att ta med dig det innan du brakar in på doktorns kontor och blåser honom till himlen. Oavsett vad du gör kommer han tyvärr att hinna tillkalla en specialstyrka (SWAT-team).

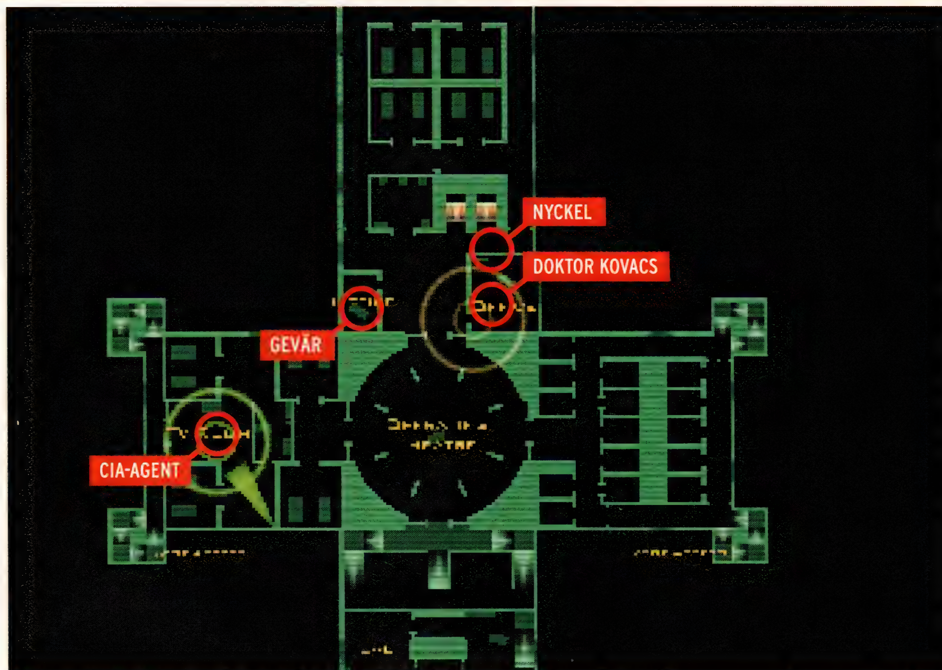
HUR SKA JAG NU TA MIG RUNT I SJUKHUSET?
Eftersom SWAT-teamet är på väg måste du snabbt få tag på en förklädnad. Det enklaste sättet att göra det är att ta doktorns kläder. Göm hans lik på båren utanför kontoret. När du har klätt ut dig ska du hitta den bedövade CIA-agenten som hålls fången på sjukhuset.

HUR SKA JAG ÖPPNA DE LÅSTA DÖRRARNA?
Innan du går ut från doktorns kontor ska du se till att ta med dig nyckeln från skåpet på väggen. Den gör det möjligt att ta sig fram genom resten av sjukhuset. Se också till att stoppa undan dina vapen innan du går ut. Om en SWAT-medlem ser dig med vapen i händerna får du allvarliga problem.

VAD SKA MAN GÖRA MED ALLA DE FÖRVIRRADE SINNESSJUKA SOM SPRINGER RUNT?
Medan du springer runt i sjukhuset kommer du bokstavligt talat att springa in i sex galningar. När du närmar dig dem kommer de att börja babbla och be dig att hitta vissa föremål. Det är inte någon viktig del av uppdraget, men de sinnessjuka kan ge dig goda råd om hur du kan hitta olika vapen, och inte minst den tillfångatagna CIA-agenten. Det snabbaste sättet är dock att förlita sig på sitt trofasta gevär och i stället bege sig ned för trapporna.

VAR FINNS CIA-AGENTEN?
Ta dig ned till första salen och in i TV-rummet. Här finns den bedövade CIA-agenten i ett ganska sorgligt skick. För att väcka honom till liv behöver du ett motgift för att neutralisera den medicin som använts för att skicka honom till drömmarnas land.

VAR FINNS MOTGIFTET?
Det hittar du i rummet omedelbart bakom agenten. När du fått tag på motgiftet ger du det till CIA-agenten, varefter han snabbt blir sig själv igen. Nu behöver du bara följa honom in i hissen där du hittar en hemlig gång till det avslutande uppdraget. Låt agenten ta hissen upp och hoppa därefter ned i hisschaktet.





VÅLDSAMT Du behöver ett vapen för att döda doktorn, lyckligtvis finns det ett behändigt hagelgevär i närheten.



TILLGÅNG TILL ALLT När doktorn är död använder du nyckeln för att öppna resten av dörrarna i sjukhuset.



GALNINGAR Här finns sex galningar som kan ge dig bra ledtrådar, som dock inte är nödvändiga för uppdraget.

UPPDRAG NR 12: MEET YOUR BROTHER

Mål:
Döda din far.

Råd:
Hitta de stora vapnen snabbt.

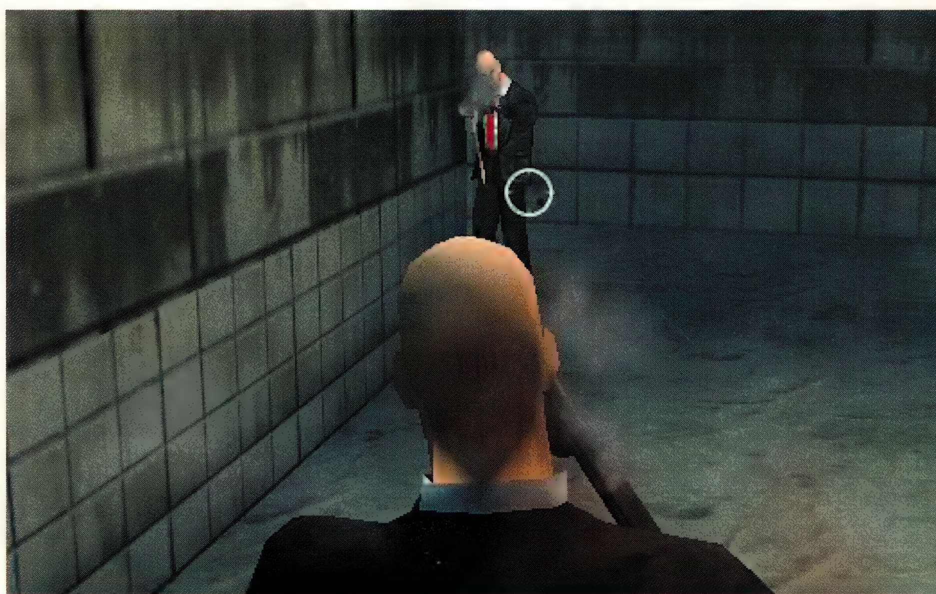
VAD HÄNDER I DET HEMLIGA LABORATORIET?
Då är vi framme! Detta är det sista uppdraget, där du först och främst ska släcka ditt personliga hämndbegär. Du kan börja med att glömma allt du lärt dig om att smyga och använda dina vapen med eftertanke. Först och främst bör du få tag på k-pisten som du kan hitta i ett av lagerrummen. Du kommer att möta kloner av dig själv som professorn skickar efter dig. De är inte så tuffa, men de är snabba så håll igång avtryckarfingret och fyll dem med bly. Så snart du hittar den första vaktmästaren dödar du honom med det vapen du har och öppnar skåpet bakom hans bord. Där finns ett pumphagelgevär och en ask ammunition som du kommer att få användning för innan du hittar k-pisten.

VAD SKA JAG VARA UPPMÄRKSAM PÅ?
Du ska vara mycket försiktig när du går genom de små metallportalerna med glasdörrar, där du kommer att få stora problem om du bara stormar in. Håll ett öga på klonerna för att lista ut hur du ska komma igenom och komma fram till professorn som gömmer sig i sin förmodade säkerhet bakom dessa specialdörrar. Om du tittar efter noga kommer du att upptäcka att en skanner glider över klonernas nackar innan de får komma igenom. Om du försöker dig på detta kommer lasern att klassificera dig som ett oönskat element eftersom den bara känner igen kod 48-versionerna och du, som är av äldre modell, bara är en kod 47. Om du ändå försöker kommer glasdörrarna att stängas om dig medan du gasas ihjäl, och uppdraget misslyckas. Du kan gå genom rummen så länge som du inte står på den gula panelen i mitten, eftersom den aktiverar lasern.

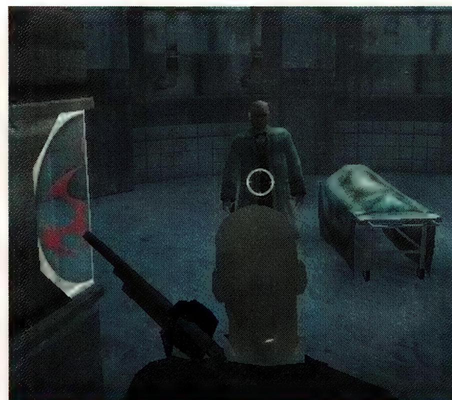
HUR KAN JAG LÅSA UPP DÖRRARNA SÅ ATT JAG KAN KOMMA IN TILL PROFESSORN?
Du måste oskadliggöra en av klonerna för att komma vidare. När du gjort detta tar du liket och släpar bort det till skannern. Därigenom kommer klonens streckkod i nacken att läsas av, varvid dörren öppnas och du kan se professorns bunker framför dig. Var dock försiktig när du gör detta eftersom det mycket väl kan finnas fler kloner i närheten som gärna vill göra sitt bästa för att hejda dig, och som öppnar eld så fort de får syn på dig. Se därför till att området är säkrat innan du släpar klonens lik bakom skannern.

JAG HAR KOMMIT IGENOM, VAD HÄNDER NU?
I slutet av nästa korridor hittar du professorns rum. Men innan du kan komma in till honom måste du ta dig förbi ännu en flock mordiska kloner. Det finns ca sex stycken i den smala korridoren, vilket inte borde vara något större problem om du kommit ihåg att ta k-pisten. Se bara till att vara redo med avtryckarfingret när du tar dig runt hörnet. Nu har du bara kvar att möta din skapare och fylla honom med bly. Det krävs bara några få skott för att döda honom och han är obeväpnad, så han skjuter inte tillbaka. Gratulerar, du har lyckats med ditt sista uppdrag och spelet är slut.


BEVÄPNAD Döda vaktmästaren och titta i skåpet bredvid honom. Här finns ett pumphagelgevär och patroner.


SOM EN SPEGELBILD Professorn skickar träffsäkra kloner mot dig. Döda dem utan att tveka.


EAN-KOD Dra in en död klon i skannerrummet och skanna streckkoden för att öppna den hemliga dörren.


MÖT DIN SKAPARE Till sist kommer du fram till professorn som du måste döda för att avsluta spelet.

brevlådan

Editor till Hitman

Jag har länge saknat en editor till *Hitman*. Jag har hört från IO Interactive att det snart kommer en. Vet ni något? HITMAN RULES!!!! AND YOU TOO, INCITE PC GAMES!!!

Patrik Afzelius
Sverige

Vi har ingen information om en editor till *Hitman*. Det ryktas dock om att IO Interactive efter spelets framgångsrika premiär har satt igång med *Hitman 2*.

Hemligt Nästa nummer?

Jag är väldigt trött på att era demos och videos inte fungerar på CD:n. När man får en CD med demos så ska den bara fungera!

Jag har lagt märke till att ni lyssnar till läsarna, men en sak vägrar ni att ändra på: De alldeles för stora bilderna. Det är *inte* irriterande att bara ha text – det finns faktiskt de som tycker om att läsa.

Ni borde skriva mer om vad som kommer i nästa nummer, och också nämna demos, videos och nyheter. Är det så svårt att förminska en bild och sätta in mer text?

Jag ska inte bara vara negativ, för jag har lagt märke till det nya CD-omslaget, alla bra demos (när de fungerar :-( ), er härliga humor och månadens babe, monster och vapen. Det är också bra att man kan skicka in sin åsikt om tidningen och vinna priser. Det är en MYCKET bättre tidning än tidigare!

Jag vill gärna ha in mitt brev i Brevlådan, för nu är det tredje gången jag skriver.

Sebastian
Sverige

”Jag vill gärna ha in mitt brev i Brevlådan, för nu är det tredje gången jag skriver.”

Vi testar incite-CD:n på tre datorer varje månad: P200, PIII 450 och PIII 750 – och försöker att inte skicka ut CD-skivor med fel. Vår hotline säger att problemet i nio av tio fall är användarens CD-ROM-läsare. Prova CD:n på en annan PC för att se om problemet ändå inte ligger i din CD-ROM-läsare. Är problemet en defekt CD så kan du e-posta ditt namn och din adress till vår kundtjänst som då skickar dig en ny CD. Skicka gärna också den defekta CD:n till kundtjänst så att vi kan undersöka den och spåra problemet.

De stora bilderna är en del av incite PC Games - *take it or leave it.*

När vi gör *Nästa nummer* har vi i regel inte en aning om vad som kommer att finnas med i tidningen. För att vara så aktuella som möjligt arbetar vi från månad till månad och sparar aldrig goda nyheter eller recensioner. Detsamma gäller innehållet på CD:n, men nackdelen är alltså att vi inte kan lova så mycket konkret. Titeln på fullversionsspelet känner vi dock alltid till minst en månad i förväg.

Gangsters

Vi är en grupp prenumeranter som vill fråga om ni inte kan ha med fullversioner av *Gangsters* och *The Neverhood*?

The Evil Team
Sverige

Många läsare frågar efter just deras favoritspel som fullversionsspel. De två titlarna ni nämner är från spelutvecklare som vi inte förhandlar med just nu, men de är absolut en möjlighet senare i år (särskilt *Neverhood*!).



MÅNADENS HETA BREVLÅDE-BABE är Elena Warren, som spelar prinsessa i den kommande *Planet of The Apes 2001*-filmen. Spelet kommer i maj.

Vapenhandlaren

Er recension av *Hitman* är generellt sett riktigt bra, men rutan med ”En himla många vapen” är delvis felaktig: Där finns en bild på en Beretta 92F, men i texten står det ”Beretta 92”. Dessutom visas en bild på en UZI SMG med texten ”Heckler & Koch MP5”, och en COLT M16 A2 med texten ”Franchi PA3/215”.

I övrigt vill jag tacka för en riktigt bra tidning, faktiskt den näst bästa jag någonsin har köpt (den bästa köpte jag i USA, men så kostade den också 175 kr !!!).

PS: Få vapenhjälp till *Hitman* på www. hitmansafehouse.dk/html/weapon3.html

Alf
Danmark

I recensionen av *Hitman* finns en ruta med vapen och beskrivningar av följande. Maskinpistolen är ingen H&K MP5, utan en UZI. Geväret är ingen Franchi PA3/215, utan en M16. Tyvärr lyckas jag inte hitta något fel på pistolen ... :)

Simen Kjärås
Norge

Vi slipper aldrig undan med MINSTA lilla misstag utan att våra läsare upptäcker det. Tack till Alf och Simen för rättelserna.



UZI OCH M16 Här är för tydlighetens skull de bilder som nämns ovan.

DOOM 3

Jag har hört ett rykte om *DOOM 3*, är det sant eller bare ett rykte? Om det är sant, vad sägs om att visa några skärmbilder? Tänk, ett *DOOM* med modern 3D-grafik! Det händer fortfarande att jag spelar en omgång av det gamla *DOOM*, där monstren formligen väller fram.

Stig
Sverige

Du kan redan nu börja gotta dig! *DOOM 3* är nämligen under produktion hos id Software, men de har ännu inget utgivningsdatum. De optimistiska hoppas på julen 2001, medan pessimisterna säger sommaren 2002.

månadens brev

Stoppa idioterna!

Jag sitter och bläddrar igenom en äldre incite PC Games, då jag kommer till Brevlådan. Åh nej, tänker jag, medan jag rynkar på näsan, det är så enormt mycket kritik riktad mot er. Jag läser inlägg efter inlägg, som ju nästan BARA är negativ kritik!

Herregud, om folk tycker att tidningen är så OTROLIGT dålig, så köp då en annan tidning. Lite kritik skadar inte, tvärtemot är det väl bra för tidningen, men ni måste väl tröttna på det? Sedan finns det också några som är så korkade att de kritiserar saker de inte vet något om. Jag ska inte nämna namn, men Lars Hauge i decembernumret kommer med den mest idiotiska kritik jag har sett.

Nåväl, jag har också några frågor:

1. Jag är stor fan av *Monkey Island*-serien. Kommer det en *Monkey Island 5*?

2. Kan man möjligtvis få ett sommarjobb hos er?

3. ... är inte en fråga, men jag tycker alltså inte att *Diablo 2* förtjänar så mycket beröm som ni ger det, så bra är det väl ändå inte? :)

Magnus S. Rørvik
Norge

Njae, vi är ändå ganska hårdhudade och kan tåla kritik. Vi anser att det ska finnas plats för alla typer av inlägg i Brevlådan, och när folk hoppar på oss får de finna sig i att få en snyting. Vi får just nu runt 250 brev per månad till Brevlådan, och av dessa är de allra flesta positiva.

1. Vi har ingen aning. Det gick lång tid mellan *Monkey Island 3* och den nya *Escape from Monkey Island*, så vänta dig inga avslöjanden från Lucas Arts inom kort.
2. Nix.
3. Prova *Diablo 2*-demot på den här månadens CD.

Bruce Campbell

Jag läste breven från Sabrina och Ophelia i Brevlådan och håller fullständigt med om att det i framtiden bör finnas en "Månadens Hunk" för oss tjejer. Dock är jag inte helt enig i nödvändigheten av en överdimensionerad bröstkorg, så därför är mitt bud den talangfulle Bruce Campbell som ju, som bekant, bidragit med röst och kropp till Ash i spelet *Evil Dead: Hail to the King*, uppföljare till *Evil Dead*-filmerna.

Dessutom vill jag också meddela att det inte bara är män som tycker att spel som t ex *Tomb Raider* är underhållande Även om jag inte tycker att det är roligt att sitta och glo på polygonformer på en uppdiktad spelkaraktär, så finns det ändå (förhoppningsvis) ett underhållningsvärde i spelet. Och var nu inte så naiva att ni tror att vi tjejer bara ska underhållas av pastellfärgade gosedjur. Vi är några stycken som älskar att sitta och skjuta på rymdvarelser, zombies och till och med människor.

Det är inte bara i spelen som kvinnorna dyker upp. Det finns också några framför skärmen, och vi spelar precis samma spel som alla ni män.

Anne Marie Boe
Østbirk, Danmark

Nu har Brevlåderedaktören trasslat in sig i en debatt där han inte känner sig hemma. Alltså, vi är flest manliga läsare av incite PC Games, och då man måste förmoda att flertalet av dessa är straight så måste det vara rimligt att ha en babe i Brevlådan och inte en hunk.

Vi kan sträcka oss till att ha en hunk NÅGON GÅNG emellanåt, men inte mer än så. Det är faktiskt flera läsare som har klagat över den nakna manliga överkropp vi visade förra månaden. Och så kan vi ju inte ha det.

Idéer till nya spel

Känner ni till några spelutvecklare som tar emot idéer till nya spel?

Mikael N
Sverige

De flesta spelutvecklare är intresserade av goda idéer. Skicka förslag och idéer via e-post till dem (adresser hittar du på utvecklarnas hemsidor, som regel under "Kontakta oss"). Skriv ett kort upplägg, och be om svar innan du fördjupar din idé. Ge inte upp om det går motigt i början! Du kan hitta spelutvecklare på **www.astrakan.hig.se/~savagel/links.html** eller **www.gamesdomain.com/companies/index.html**

Tack från Gripping

Tack så mycket för *Screamer 4x4*. Det var ingen dålig ersättning ni hittade på för att slippa ge mig ert *Colin McRae Rally 2*! TACK! Det var ett spel som verkligen hette duga ... åtminstone när jag lyckades kroppstackla farsan så att jag fick en chans att spela det! Gubbe! 44 år och måste sno åt sig mina spel! Med ultravänliga hälsningar

Kim GRIPPING (inte "Grippen"!)
Brædstrup, Danmark

Tack själv. Läsare som inte har följt följetongen om Kims efternamn hänvisas till förra månadens Brevlåda. De som avundsjukt undrat varför inte de fått något får satsa på tävlingarna.



KLASSISK HORROR Här är Bruce som 24-åring i *Evil Dead 1* från 1982 ... på väg till skogsstugan där demoner och monster väntar.

Vinn **hardware**

THRUSTMASTER®

Insändaren av månadens bästa brev belönas med PC-tillbehör från Thrustmaster till ett värde av ca 500 kr

DUAL ANALOG GAMEPAD



TOP GUN FOX 2





tävling

Vinnare av *HomeWorld Cataclysm-klockor* och *spel* i 01/2001 blev: ● Kjell Arne Johnsen ●Thomas Ivar Wigen ● Kenneth Lau Jensen ● Brian Christiansen ● Hans-Åke Flank ● Patrik Hügemark ● Tobias Rattfeldt ● Stewart Pedersen ● Dennis Jeppesen ● David Mortensen ● Vinnarna har fått sina priser på posten



HJÄLP OSS GÖRA INCITE PC GAMES ÄNNU BÄTTRE!

SKICKA IN KUPONGEN OCH VINN DET NYA ACTIONSPELET **ONI**, SOM FINNS SOM DEMO PÅ CD:N





03/2001 **Vad tycker DU om incite PC Games?**

1. Din ålder? ☐

2. Vilka system äger du, eller planerar du att köpa?

PlayStation	○ Har jag	○ Ska jag köpa
PlayStation 2	○ Har jag	○ Ska jag köpa
Nintendo 64	○ Har jag	○ Ska jag köpa
Game Boy	○ Har jag	○ Ska jag köpa
Dreamcast	○ Har jag	○ Ska jag köpa
PC	○ Har jag	○ Ska jag köpa
X-Box	○ Har jag	○ Ska jag köpa
Dolphin	○ Har jag	○ Ska jag köpa

3. Hur betygsätter du incite PC Games?

Trovärdighet	○ Hög	○ Godkänd	○ Låg
Kritisk granskning	○ Hög	○ Godkänd	○ Låg
Informationsvärde	○ Hög	○ Godkänd	○ Låg
Aktualitet	○ Hög	○ Godkänd	○ Låg
Överskådlighet	○ Hög	○ Godkänd	○ Låg
Valuta för pengarna	○ Hög	○ Godkänd	○ Låg
Design och layout	○ Hög	○ Godkänd	○ Låg

4. Betygsätt det nummer av incite PC Games du har i handen på en skala från 1-6 (1 = fantastiskt, 6 = uselt):

Första intryck:	○1	○2	○3	○4	○5	○6
Text:	○1	○2	○3	○4	○5	○6
Design:	○1	○2	○3	○4	○5	○6
Framsida:	○1	○2	○3	○4	○5	○6
CD-ROM:	○1	○2	○3	○4	○5	○6

5. Har du tillgång till Internet?
○ Ja ○ Nej

6. Hur många gånger om året köper du incite PC Games? ☐

7. Vilka delar av tidningen intresserar dig?
○ Nyheter ○ Hardware
○ Recensioner ○ Tips & tricks

8. Har du DVD-spelare?
○ Ja ○ Nej

9. Vilka andra speltidningar läser du?

10. Vilka är dina favoritgenrer?
○ Action
○ Adventure
○ Simulering
○ Sport
○ Strategi
○ Bilspel/racing
○ Rollspel

Lottdragningen görs den 5/3 2001. Vinnarna publiceras i tidningen.

Frankeras med brevporto

Incite PC Games
Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö

Avsändare:

nästa nummer

incite PC Games
Chefredaktör: Søren Prien
Redaktör: Steen Bachmann, Michael Broström
Redaktionssekreterare: Jesper Melgaard, Thorstein Carlskov
Layoutchef: Gitte Solomon
Layout: Jan Jørgensen
Produktion: Lone Thiis
Administration: Julie Vestergaard

incite PC Games ges ut av:
Bonnier Computec AS, Nils Hansens vei 13, p.b. 6320, Etterstad, N-0604 Oslo

KONTAKT:

Redaktionen
pcgames@intertec.se
Frågor om tidningen och insändare till *Brevlådan* och *Verkstaden* skickas till redaktionen. Redaktionen svarar inte på frågor om spel och hardware. Redaktionen kan inte hållas ansvariga för eventuella fel i tidningen eller på CD-ROM-skivorna.

incite PC Games
c/o Intertec AB
Erlandsliden 15
302 41 Halmstad
Telefon: 035-17 30 90
Fax: 035-17 30 91

www.incite.nu

Hotline
08-210092@telia.com
incite PC Games hotline besvarar tekniska frågor om installation av demo-CD och fullversionsspel. Hotline kan dock bara hjälpa till i frågor som rör tidningens CD-ROM.

Hotline kan också kontaktas på onsdagar mellan 18.00 och 22.00 på telefon:
08-21 00 92

Prenumeration
kundtjanst@bp.bonnier.dk
Frågor om prenumerationer och leverans av tidningen.

incite PC Games
c/o Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

Du kan också skicka en skriftlig beställning på ett vykort till adressen ovan.

Tidningen levereras löpande och bara så länge som du vill ha den hemskickad.

Annonskontakt
info@blendow.se
Blendow Marketing AB
Positionen 102Hangövägen 29, 2 tr
115 74 Stockholm
Telefon: 08-566 364 00
Fax: 08-566 364 99

Incite PC Games kommer ut en gång i månaden. Prenumerationspriset kr. 59:50 gäller med reservation för moms- och prisändringar.

Material från incite PC Games får bara citeras om källan anges.

Tryck: Stibo Graphic
ISSN: 1501-8997

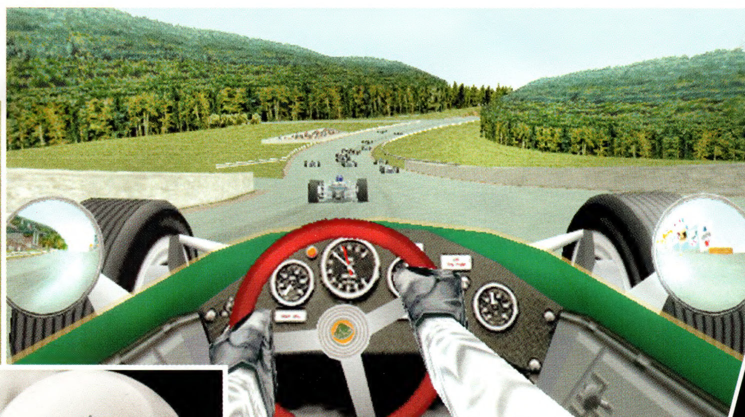
Delar av materialet produceras i samarbete med Computec i Frankrike, England och Tyskland

FULLVERSION

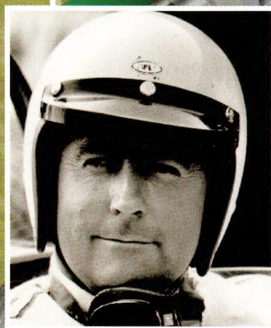
GRAND PRIX LEGENDS

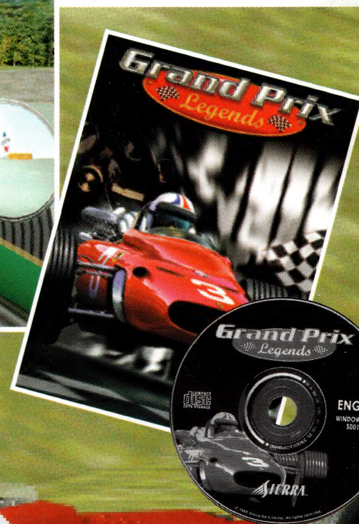
VÄLKOMMEN TILL FORMEL 1-SÄSONGEN 1967

Racingspelet **GRAND PRIX LEGENDS** från Sierra är en simulation av grand prix-säsongen 1967. Här finns bilar som Lotus, Brabham och Ferrari, och du kan glömma allt om moderna spoilers, slicks och elektroniska manicker: Här handlar det uteslutande om att *köra* racing!



SYSTEMKRAV:
- **Pentium 200**
- **4MB 3D-kort**
- **133 MB hårddisk**





NURBÜRGRING-banan i Tyskland är med i hela sin längd.

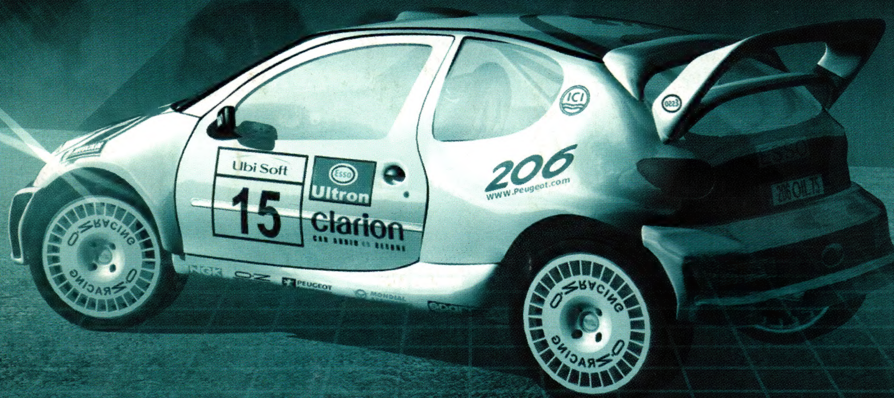
DESSUTOM FÅR DU ALLT DET HÄR - OCH MER DÄRTILL!
Recensioner av bl a **EMPEROR: BATTLE FOR DUNE**, QUAKE 3: TEAM ARENA och SNO-CROSS EXTREME ● Analys av 3D-kortens framtid ● Test av CREATIVE LABS SOUNDWORKS DTT 2200

NÄSTA NUMMER UTKOMMER DEN 20 MARS 2001

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

PC
CD-ROM

the difference between victory and defeat could be the width of this page



9/10 - Incite PC Games January 2001



Set in 12 countries, with over 800 km to race Pr
Rally 2001 is so realistic that even a split-secon
could make all the difference

The only question is, are *you* good enough

www.prorally2001.co
www.ubisoft.d





